

游戏向左 小说向右



剑指万里河山 《轩辕剑6》的游戏世界



穿透记忆之眼 《勿忘我》回忆专题



大众软件®

大众软件旬刊
2013年
总第447期



08 月上

本期特惠价：7元
邮发代号：82-726

电 脑 应 用 与 娱 乐 的 …



重磅专题 正版动漫，何人所欲、何人所求？

特别策划 Windows 8深度体验

新品初评 联想S820手机 / 爱普生V370扫描仪 / 索尼Fit笔记本电脑 / AMD Radeon HD 7990显卡

前线地带 泰坦降临 / 影子武士 / 合金装备5——幻痛

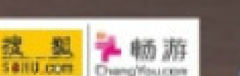
评游析道 求生、探索与建造——荒野求生游戏三条军规

在线争锋 梦想之巅的较量——TGA 2013 夏季总决赛回顾

www.popsoft.com.cn



ISSN 1007-0060








梦幻龙族Ⅱ
ml.9hgame.com
梦幻龙族Ⅱ仙境童话节
登陆游戏领取萌爱礼包
ML.9HGAME.COM
九合天下
九合游戏
GRAVITY GAMES



次世代3D武侠网游巨作
九陰真經
9yin.woniu.com
九阴真经全球形象代言人
李连杰
天下变
九阴真经大型资料片
新江湖 更武侠
8月8日 破势公测
六大全新江湖门派
天气系统登场
独创无门派玩法
独创江湖大事件玩法
无等级、千种武学、江湖奇遇
九阴真经微信
加微信 得奖品
公测特权大礼包
进入《九阴真经》游戏，在各大主城“领奖大使”处输入礼包代码：9YDZRJ，礼包将以“信鸽”方式发送到玩家手中。

重点推荐

P18 特别策划
Windows 8深度体验



你也许正在思考这些问题：从Windows 7升级到Windows 8，傻不傻？花钱购买Windows 8，值不值？本期特别策划就让你了解最真实的Windows 8系统！

P45 应用聚焦
指哪打哪 想拍就拍
——超高倍变焦数码相机之逆袭



眼下正是旅游的好时节，近期几款强大的50倍变焦相机正是旅途中最好的数码伴侣之一，它们不仅将远方的景物清晰地“拖”到了用户面前，还能提供出色的拍摄体验。

P85 半月焦点
穿透记忆之眼
——《勿忘我》回忆专题



本作的最大创新，就是通过“记忆重组”系统，将以往在科幻片中表现得相当阳春且毫无科学原理可以遵循的记忆移植，用互动操作的方式表现了出来。

大众礼物

TOPTEN投票幸运读者		评刊幸运读者	
湖南	黄翼	北京	陈星
河北	袁惠	重庆	熊江宁
北京	许高坡	贵州	罗小华
新疆	谭四强	河北	吕梦龙
山东	丁志远	黑龙江	李志军
广州	许宁	辽宁	冯骥
山西	何彤彤	福建	张学涛
上海	程东	甘肃	吴天火
上海	吴鹏飞	陕西	李阳
浙江	李迎庆	山东	许儒



▲新锐地带玩具有限公司提供的DNF集换式卡牌游戏（第一版）起始包（1个）补充包（6个）


修真世界
XZSJ.11408.COM
装备保值永不废弃
一键升级零失败
镶嵌宝石高保值
低成本免爆打孔
xzsj.11408.com

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
社 长 宋振峰
总 编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 谭湘源（主任）
朱良杰（副主任） 杨立（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 韩大治 马骥 范锴
黄利东 毋羽 赵博 吴昊 郑弢 陈子赟
本期责编 赵博
电 话 010-88118588-1200
传 真 010-88135597
新闻热线 010-88118588-1250
商务合作 010-68271606
通信地址 北京市100143信箱103分箱
邮政编码 100143

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 陈文
电 话 010-68271996 / 68272656
传 真 010-88135597
读者俱乐部 010-88135623
发 行 部 陈志刚（主任）韩灵合
电 话 010-88135613
传 真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静 韩沂杏 陶蕊
印 刷 北京盛通印刷股份有限公司
刊 号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订 阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2013年8月1日
定 价 人民币 10.00元
本刊由北京报刊零售公司总经销

责编手记

木兰围场，塞罕坝国家森林公园。
凉夜，折叠小凳，温暖篝火。

甲：吾工作前遍历诸游戏，奈何游戏无限人生有限，今只余一实况在手，每日把玩之……
乙：！！鄙人每日午时均与小虾大战数回合。
甲：吾工作前遍历诸球队，奈何球队无限人生有限，今只余一AC米兰在手，每日把玩之……
乙：！！！！鄙人与小虾对战时，为求公平，均各率AC米兰一支对踢。
甲：吾工作前遍历诸球星……今独爱帕托，已将其锁定于AC米兰队……
乙：！！！！！！汝与某等竟相像至斯！
……

二人相谈甚欢，几如伯牙之遇子期，终得一同归房~~携手互诉衷肠~~以游戏会友。

以上主角乙，即为我社粉丝数目最多之8神经。编辑部近日集体出游（必须看本期杂志P127页！），选择了森林公园内的一处度假庄园落脚。主角甲的身份之一是我刊的热情读者，另一神秘身份，则恰是该庄园的工作人员。与读者相遇，向来都是编辑们的福份。一堆人围着将熄的篝火，谈论游戏，直至深夜，实为此次出游之最佳番外篇！

本期责编：Joker



修真世界
亲！还在玩传统PK吗？
个性PK就要不一样
双向战斗模式
私家定制奥义
不拼装备拼战略
XZSJ.11408.COM

生活更出色
联想S820手机

■晶合实验室 山青

在Android手机厂商中，联想是以机海战术取胜的典型之一，不过它同样也有一些面对特定市场的重点机型，例如女性手机A520、S720等，当然还有最新的，以“要出色”为设计主旨的S820。

intel. NVIDIA KINGMAX Western Digital 晶合实验室测试联盟

炫目度：★★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★

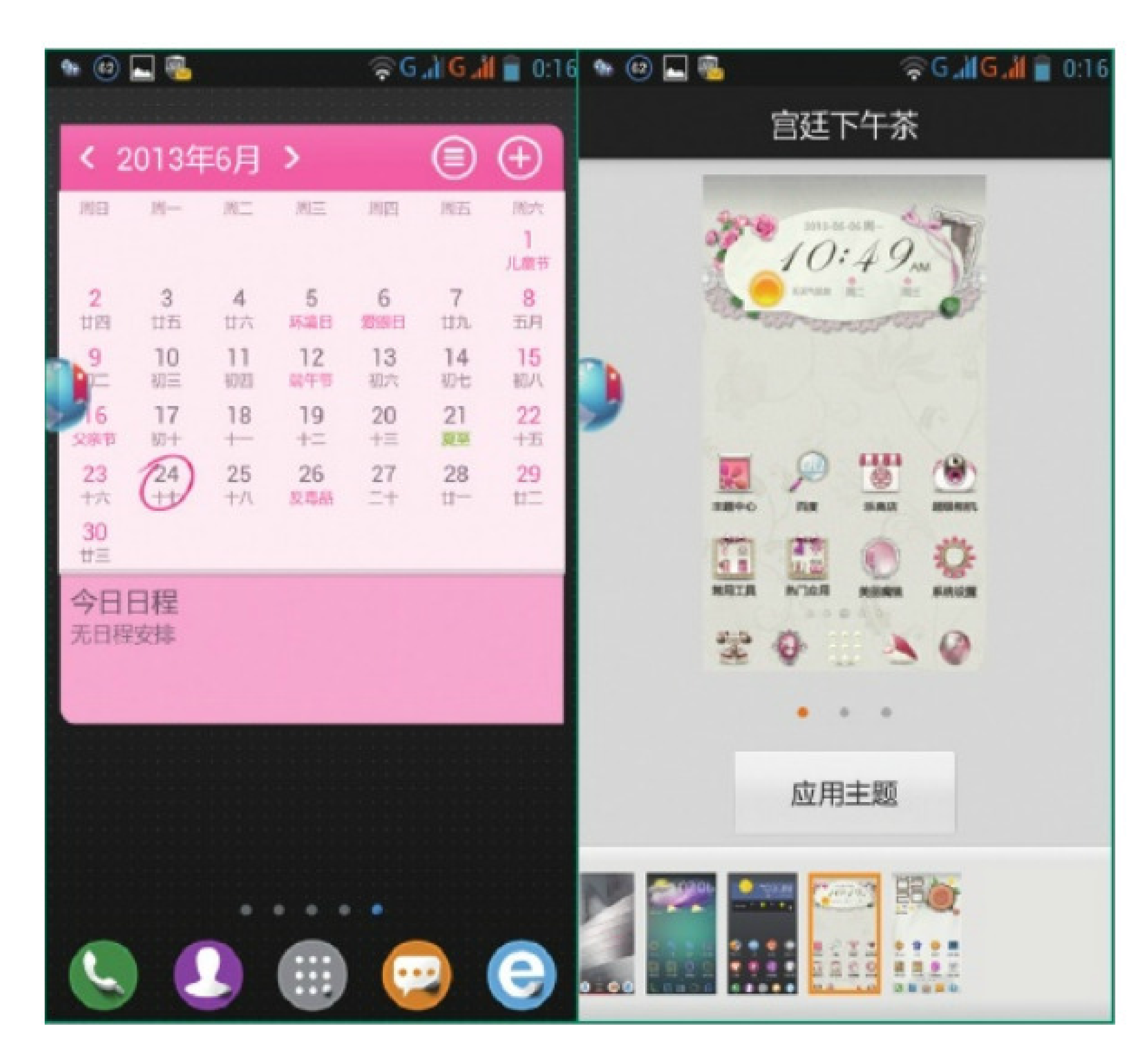
◆联想（Lenove） ◆已上市 ◆1999元 ◆附件：充电器、数据/充电线、耳机、说明书等 ◆咨询电话：800-810-8888（售前咨询） ◆推荐用户：希望张扬个性，喜欢简单实用的年轻时尚女性用户 ◆相似产品：联想S720i，OPPO Ulike2等



S820的设计理念来自于热情奔放的弗拉明戈舞，柔软温暖的大红色肤质涂层就像是舞者飘扬的裙摆，让用户闪亮地“耀出色”。8.9mm的厚度与圆润的边角更是手感舒适，易于掌握，它虽然将电源置于顶部，但可设置为用侧面音量键激活屏幕，使用也更顺手

S820采用4.7英寸1280×720分辨率显示屏，支持5点触控。它正面全部覆盖水晶质感黑色弧形玻璃设计，带来了更多的未来科技感，让用户“炫出色”，前置200万像素摄像头和底部触摸式Android按键也都覆盖于玻璃下

S820是针对女性用户的机型，性能并不是重点，但为了保证内置大量实用程序的流畅运行，还是选择了1.2GHz的MTK四核处理器、1GB内存，并使用更完善的Android 4.2.1版本操作系统。在安兔兔测试中，其得分达到了12 800以上，3D游戏能力测试NenaMark 2.4则达到44.4fps，性能在四核产品中也属于中上等。



作为女性手机，S820不仅外形时尚又柔和，而且配置了大量女性向的软件应用，例如带有女性周期统计的“粉色日历”、自带大量快速图像优化功能的“美丽魔镜”，让用户体验到智能手机“慧出色”的乐趣。另外还有女性向主题，如非常华丽的“宫廷下午茶”、简笔画风格的“极光”、可爱卡通式的“森”等



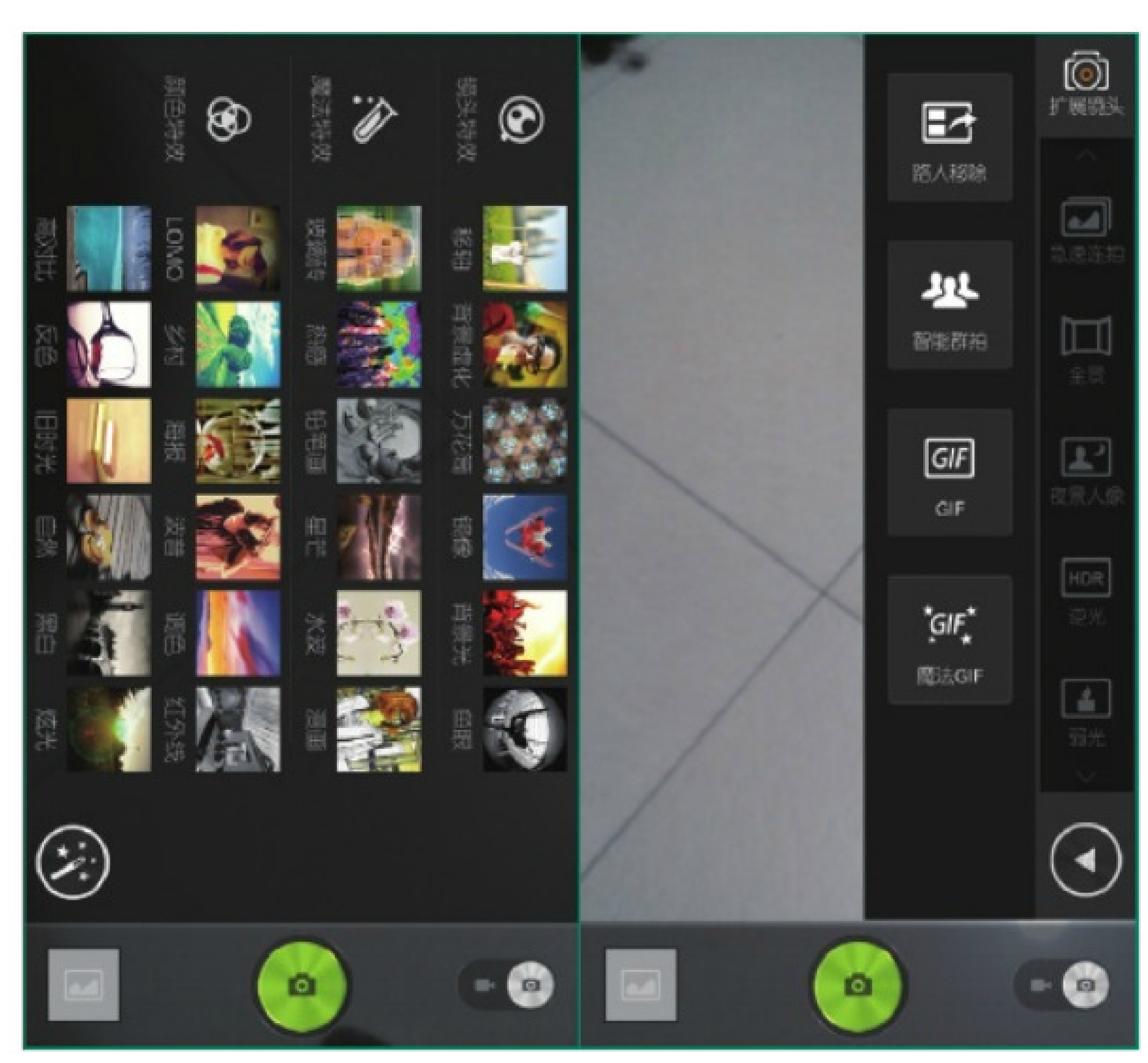
S820自带的乐安全提供了全面的手机监控、通讯管理与骚扰处理能力，例如识别或自定义骚扰和吸费短信、电话，监控流量，对位置报告、摄像头访问等各种权限进行限制以保护隐私，当然也可以自动释放程序进行内存优化。乐同步、乐省电则简化了数据备份、省电设置等操作。乐商店让用户可以更方便地选择最适合自己的应用，并方便地升级



S820同时也内置大量第三方软件，并针对女性用户特点，对很多功能与应用进行了分离或整合。它将“一键清理”“个人热点”“一键锁屏”“备份恢复”等功能做成了功能图标，可直接点击使用而不需要进入相关设置；另外又有“多宝盒”应用，其实是将时尚、生活、社交等功能集成在一个专用文件夹中



S820亦采用了更直观的桌面和程序控制方式，长按桌面空白处就会进入桌面修改界面，可选择增加程序图标、修改主题、切换桌面特效/壁纸等。而长按桌面图标除了可拖入删除区域直接删除外，还跳出了换图标、重命名、卸载、分享等选项。在所有程序界面中，长按图标则会出现删除提示，可直接删除



S820的“拍出色”能力除了有赖于较好的摄像头配置，还得益于自带拍摄软件，如针对自拍的“美丽魔镜”和强大的“超级相机”。“超级相机”提供了大量的镜头、画面、颜色特效，以及连拍、全景、夜景等拍摄模式和场景。另外在熙熙攘攘的街道中，可以选择“路人移除”功能，会将画面内的移动物体自动移除，拍到干净的留影照片；多人合影时使用智能群拍，则可自动组合每个人最动人的笑容，不用等待和调整每个人的状态；GIF拍摄是另一种记录短时间活动的方式，比摄像更有趣和易于分享。当然除了这些实用的功能，其主摄像头的拍照效果也很不错，画面干净清晰，镜头拥有的广角能力能收录更广阔角度内的景物，可在较近距离内拍摄大型景物



S820采用双卡双待模式，支持GSM和WCDMA制式，并可用MicroSD卡扩展存储空间，背部可见其1300万像素摄像头的广角镜头



设置中的“特色设置”项目，集中了这款手机大部分的特色操控能力，易于管理使用。从这些功能也可以看出，它在人性化操控方面下了相当大的功夫



S820提供了效果出色的乐语音应用，可进行简单的操控及输入，还有一定的人机互动能力，例如调节亮度、发送短信、在线搜索并播放音乐、笑话以及朗诵唐诗等

总结： S820是一款相当实用的女性手机产品，不用增加任何程序就可满足用户的绝大多数需求。同时从轻薄讨喜的外形到出色的性能表现，再到实用的界面，S820也表现出了联想手机设计水平的进步。例如硬件方面有低成本低功耗的平台，以及轻松待机2天以上的电池管理，软件界面设计方面，则有锁屏画面直接打开未读短信/未接来电，左右滑动拉出日程表与摄影界面，及以日期方式排列，界面类似Windows Phone的“超级相册”等，都让智能手机变得更直观且易管理。

数码桥梁
爱普生V370扫描仪

■晶合实验室 魔之左手



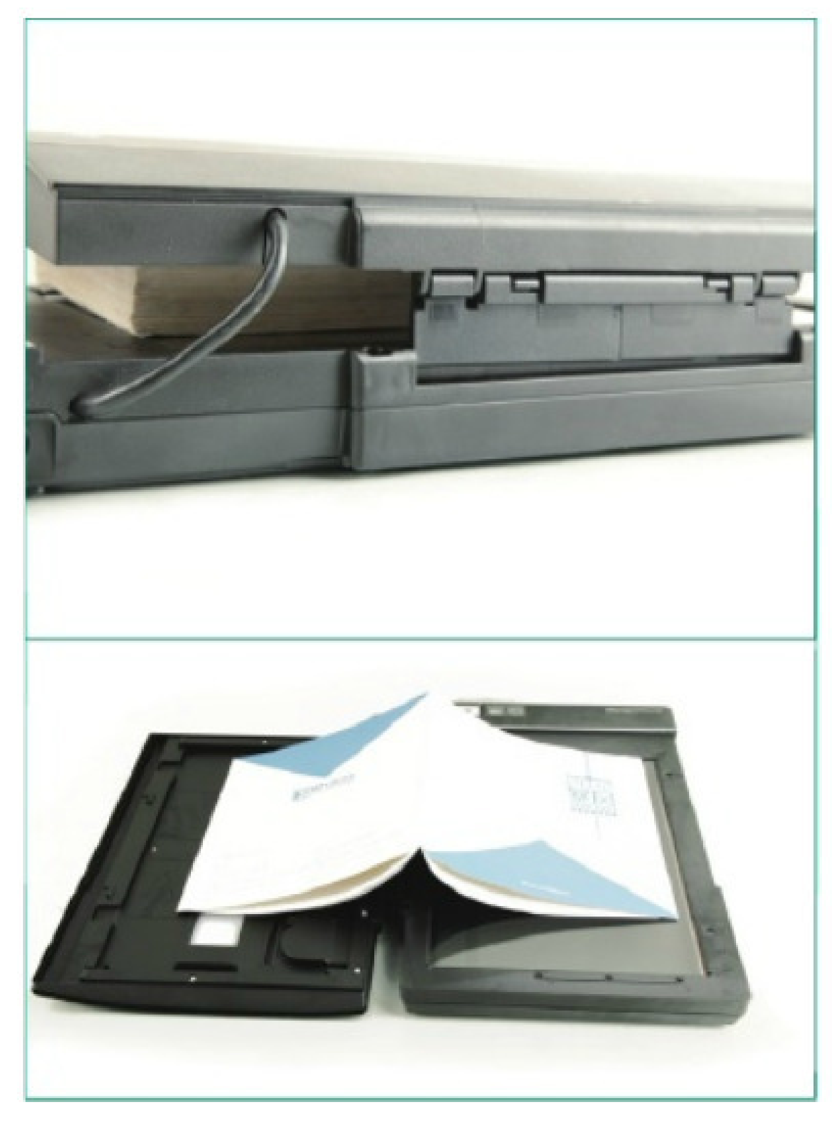
炫目度：★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★

◆爱普生（EPSON）◆已上市 ◆1049元 ◆附件：电源、USB连线、说明书、底片架等 ◆推荐：家庭和教育用户、摄影爱好者 ◆咨询电话：400-810-9977（服务热线）◆相似产品：佳能CanoScan 9000F Mark Ⅱ、紫光Uniscan D5800等

尽管现在的拍摄装备已经全面数码化，很多图书也实现了电子化，但很多人手中的老照片和底片、经典图书资料、投影胶片等仍是宝贵的资源。不过这些东西既不易保存，检索也麻烦，在目前全面数码化的环境下，也难以交流使用，因此一款性能出色、功能全面的扫描仪，如爱普生最近推出的V370，就是这些用户的必要装备，也成为了旧资料数码化的最佳桥梁。



爱普生V370的顶盖圆润，标志性的装饰条增加了一些灵动感，一端带有可自定义的快捷键。由于采用了较高配置和较大厚度的扫描能力，其体积无法与一些薄型产品相比，不过重量只有2.8kg左右，移动或携行也不太费力



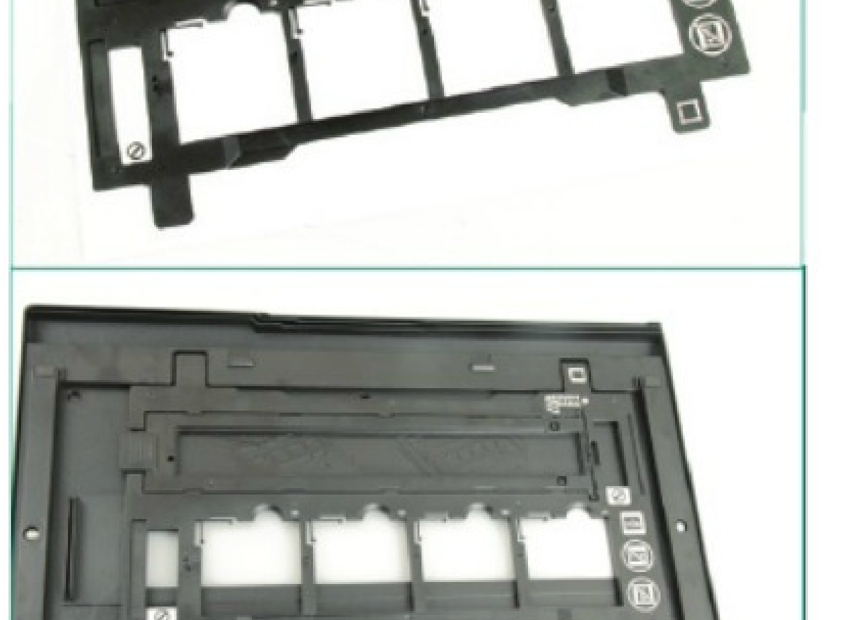
V370顶盖铰链设计独特，可提升25mm以上，还能翻转180°，因此可轻松扫描《现代汉语词典》这样厚度的书籍或一些大开本的杂志



V370采用ReadyScan LED光源，开机速度很快，打开电源约5秒即可被扫描软件识别，并且开启软件后马上就可开始扫描。它使用12线微透镜矩阵CCD，最高光学分辨率达4800dpi，常见扫描设置下的扫描速度为10ms/线左右



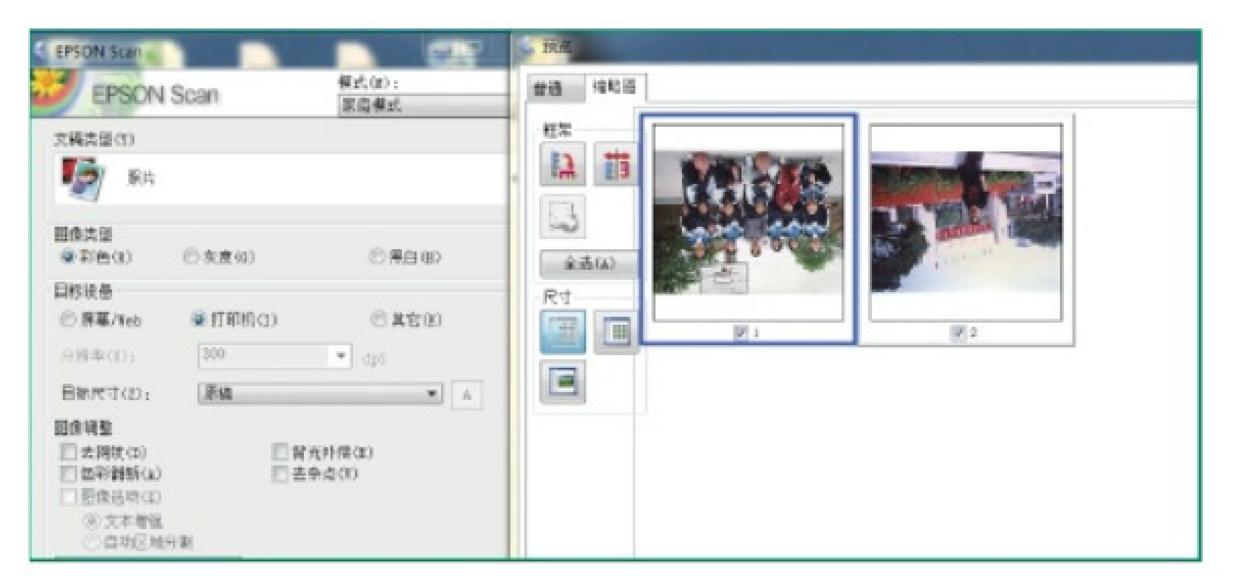
安装附带软件后，可通过面板上的3个扫描快捷键直接执行一些扫描应用，使用非常方便



V370提供了负片/正片扫描功能，并提供了扫描支架，可扫描彩色、黑白底片或投影机胶片。在不使用时底片支架可安装在底盖反射垫下，避免丢失和损坏

在实际扫描中，600dpi到1200dpi的分辨率就足以让日常生活中最精细的照片纤毫毕现，可满足大幅面打印的需求，而色彩翻新、去杂点、去网纹等功能，在扫描各种旧照片、老资料时效果很好，只是要注意去杂点时偶尔会去除反差过大的眼睛、纽扣等细节。

在设置为默认的打印分辨率（300dpi）时，4英寸×6英寸照片只需十几秒即可扫描完成，常见幅面的彩色底片（6张/条）扫描时间为5分钟左右，以“杂志”类型扫描本刊封面的时间为30秒左右，类似的黑白资料扫描速度则可高出一倍以上。唯一的遗憾是其扫描启动的噪声比较明显且尖锐。



爱普生扫描软件提供了多种扫描方式，包括方便的全自动扫描、实用的家庭模式、办公模式和强大的专业模式，在同时扫描多幅画面如照片和底片时，可自动识别和进行分割

总结：爱普生V370不仅性能出色，功能全面，使用也相当方便，是一款符合大多数人需求的扫描产品，其价格虽然略高于常见的入门级扫描仪，但与性能类似的专业产品相比，却要实惠得多。

真我风采
索尼Fit笔记本电脑

■晶合实验室 山青



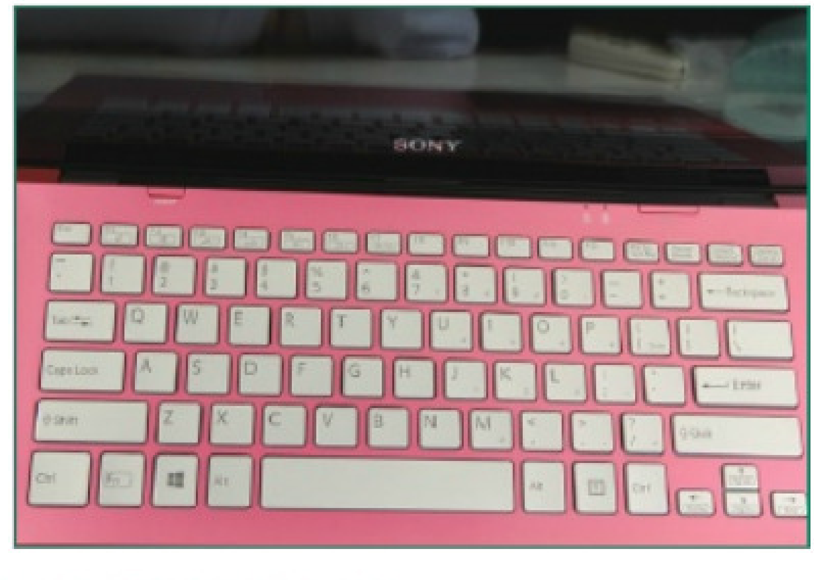
炫目度：★★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★★

◆索尼（Sony） ◆已上市 ◆3899元起 ◆附件：充电器、说明书等 ◆咨询电话：400-810-9000（咨询热线） ◆推荐用户：女性、学生、低端办公用户 ◆相似产品：戴尔Inspiron R系列、惠普Pavilion系列等

个性化一直是索尼笔记本电脑的最大特色之一，除了外观的醒目、设计的独特之外，索尼最新的Fit系列笔记本又开始了配置的个性化时代。在索尼中国的官方网站上，用户可以选择最适合自己的配置，以不同的硬件和外观，混搭出最具自我风格的本本。



艳丽的色彩是外形独特的首要因素，Fit14（E）/15（E）提供了黑、粉、银、白等多种外壳选择（未来可能增加蓝、绿），并全部采用金属材质或金属拉丝工艺，使其整体感非常强



Fit的巧克力块式按键直接镶嵌在与外壳统一质感的C面，ASSIST和电源按键、触控板的色彩质感更是完全融入整体设计


Fit的外形设计很有特色，底部没有设计任何盖板和开口，色彩与其他面保持一致，显得较为整洁


Fit的超薄机身无法安装大型脚垫，它巧妙利用下沉式转轴设计，在屏幕后方设计了两个支点，使用时不仅较为稳固，而且还形成了舒适的键盘仰角


Fit接口配套齐全，不过因为机身较薄和圆滑的边角过渡，不得不使用折叠式网线接口以及比VGA更薄的HDMI视频输出接口


隐藏在屏幕下的扬声器效果不错，发声位置更靠近屏幕，在观看视频时有种音像合一的感觉，不过环绕声效果和临场感要比设置在机身两侧的布局弱一些

主要配置规格	
处理器	Intel酷睿i5-3317U@1.7GHz，睿频2.6GHz
显示屏	14英寸触控屏（分辨率1600×900）
内存	4GB
显卡	Intel HD4000核芯显卡+NVIDIA GeForce GT 735M（2GB显存）
硬盘	750GB（5400rpm）
光驱	DVD刻录机
无线网络	802.11a/b/n，蓝牙4.0、NFC
接口及扩展	USB 3.0×2（1个带关机充电功能），耳麦接口，HDMI接口、千兆有线网络接口、多合一读卡器
输入设备	全尺寸键盘+多点触控板
摄像头	720p摄像头
传感器	光传感器、加速度计、陀螺仪、罗盘
操作系统	Windows 8中文版
外形尺寸	338mm×235.7mm×22.1mm
重量	1.98kg，旅行重量2.24kg

在性能测试中我们保留其自带的所有附赠软件和默认配置，测试方案尽量贴近实际用户的使用情况。

标准测试成绩表		
Windows 8体验指数	处理器	6.9
	内存	5.9
	图形	4.5
	游戏图形	6.4
	主硬盘	5.9
PCMark 7	PCMark	2492
wPrime*	1024M	684.49秒
Fritz Chess Benchmark	4线程	4787千步/秒
MediaCoder	NVIDIA CUDA加速	147秒
	Intel GPU加速	127秒
3DMark 11	总分	E2586
3DMark Vantage	总分	P5590
街霸4	1280×720 默认画质	63.35fps

注*：此项得分越低越好，其他项目得分越高越好

Fit系列有14和15英寸两种尺寸，我们的样机配置如表中所示，是中庸而实用的方案，官网价格为6199元左右。15英寸产品尽管在配置类似的情况下，重量会达到2.6kg，但能提供1920×1080分辨率的全高清屏幕，对画面精细度要求较高的用户可以考虑。对性能要求较高的用户则可选择酷睿i7处理器、8GB内存、1TB混合硬盘或256GB SSD等配置，比较遗憾的是它的可选独立显卡只有NVIDIA GeForce GT 735M一款，不适合追求高端3D性能的游戏玩家。另外Fit系列还有低至3899元的自选配置方案，价格覆盖面相当广。

在进行了大量测试后，其温度上升并不明显，出风口也只是略有些温热而已，同时除了启动瞬间外，它的风扇噪声也不明显。另外Fit可连续播放720p高清视频（亮度/音量75%）4小时左右，睡眠/休眠待机则为10天左右。

索尼Fit预装了大量索尼和合作厂商的影音娱乐与管理、办公软件，如索尼音乐、索尼相册、PlayMemories Home、VAIO Creation、搜狐视频、多米音乐、VAIO Control Center、VAIO Message Center、VAIO Gesture Control、VAIO Care、VAIO Power Management、Xperia Link，还有Office试用版、PC-cillin体验版等，基本可满足普通用户的日常需求。

总结：索尼Fit是一款既彰显个性又相当实用的产品，特别是其较好的配置自由度，可满足多种用户从价格到外形再到内涵的不同需求。

傲视群雄
AMD Radeon HD 7990显卡

■晶合实验室 魔之左手





与Radeon 7970的长度比较

对关注AMD显卡进展的用户来说，HD 7990这个型号并不新鲜，这个在意料之中的型号早已出现在市面上。但必须要注意的是，其实AMD刚刚发布“真正”的Radeon HD 7990，我们之前看到的那些产品，都是一些有实力的厂商根据自己的理解，推出的双Radeon 7970芯片显卡而已。

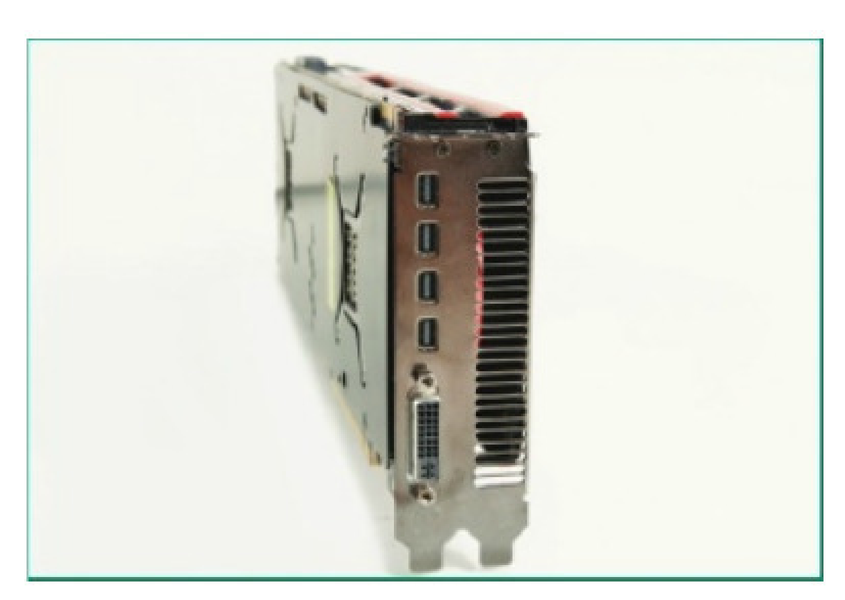
Radeon HD 7990在各项功能方面，基本与Radeon 7970相似，支持DirectX 11.1/SM 5.0、DirectCompute 5.0等API，UVD 3.0+VCE视频加速技术。Tahiti核心采用28nm工艺制造，支持PCI-E 3.0接口和GDDR5显存。让人吃惊的是，其核心/显存频率甚至比标准版Radeon 7970更高，达到1000MHz/6000MHz，显存频率也是最高配置的6GB（3GB×2模式）。

从外形上看，Radeon HD 7990的三风扇散热架构非常醒目，加上大量显存等配置，使其长度达到了30cm以上，比常见Radeon HD 7970长约5cm，可轻松容纳3个大直径风扇，不过也对机箱提出了较高要求。它配置双8Pin辅助供电接口，带有一个交火插槽，前部为4个mini DisplayPort和1个DVI接口，支持6屏输出。

我们的性能测试平台为Intel酷睿i7-4770K、Intel原厂Z87主板，英睿达DDR3 1600内存4GB×2，希捷1TB硬盘。安装64位Windows 7旗舰版和相应主板驱动、13.6Beta版AMD公版驱动。在所有测试中，我们都采用了最高画质和分辨率设置，并使用最高的全屏抗锯齿等级。

作为目前最强大的AMD显卡，Radeon HD 7990在最高画面设置下，开启最高倍率抗锯齿功能，仍能以非常流畅的帧速轻松运行所有3D游戏大作，彻底降服这些“显卡杀手”。同时它也拥有不错的专业图形性能。

在测试过程中，整个平台的最高功耗为469W，其中显卡接近375W的标准功耗，而在显卡空闲情况下，其显卡功耗降至达到几W级别，几乎和平台使用核芯显卡时的功耗完全一致，说明其功耗控制相当出色。另外即使在功耗达到最高的情况下，这款显卡的风扇噪声也不是很明显。P



接口配置



从背部可以看到双GPU位置，金属背板用于增加板卡强度

性能测试

测试项目	项目（设置）	得分
3DMark 11	Performance总分	P13949
	eXtreme总分	X5623
CINEBENCH 11.5	OpenGL	120.16fps
孤岛危机3	最高设置 1920×1080 MSAA 8×	35fps
失落星球2	最高设置 1920×1080 MSAA8×	141.7fps
古墓丽影9	最高设置 1920×1080 TRESSFX	92.4fps
生化危机6	最高设置 1920×1080 FXAA3HQ	14391
Heaven Benchmark 4.0	最高设置 1920×1080 8×AA	82.3fps





Radeon HD 7990的双芯片和双倍显存就是为了最炫画质、最复杂特效，以及全屏抗锯齿而生，让玩家体验到游戏最完美的图像魅力。

炫目度：★★★★★
口水度：★★★★★
性价比：★★★★

◆AMD ◆已上市 ◆7999元 ◆附件：根据显卡厂商配置 ◆咨询电话：无 ◆推荐用户：游戏发烧友、半专业图形用户 ◆相似产品：Radeon HD 6990、NVIDIA GTX 690等



今年7月，新番动画的正版网络播放权突然遭到各家视频网站的疯抢。到底是什么力量突然推动了新番动画的正版化，它的背后又潜藏了什么样的利益纠葛？

正版动漫，何人所欲、何人所求？

■北京 一丝blue



当大家翻开本期杂志时，7月新番动画开播应该有一段时间了。对于喜爱动漫的同学来说，每一次的新番季都有足以令人期待的新作开播。随着国内视频网站的发展，收看新番动画的方式正悄然间发生变化，观众不再需要“BT”“电驴”挂到深夜，也不再用去资源网站蹲点刷分。今年，打出正版旗号的众视频网站更是突然发力，将新番动画悉数瓜分。继正版电视剧与正版综艺节目之后，正版动画似乎将成为又一块被净化的土地。对于打开百度搜视频的用户而言，他们甚至没有注意到自己收看的节目已经由网友分享上传变成了官方片源。视频网站在正版化的过程中几乎实现了“无痛”升级。但在这升级的背后，事实上已有许多游戏规则被改变，许多人被悄悄地淘汰出局。换一个角度去看这次正版大潮，或许会有更多新的发现。

动漫版权，一夜洛阳纸贵

新番动画的最大特征就是它的播放周期非常有规律。“新番”一词源于日本，是“新节目”的意思。日本的新番动画每年有春夏秋冬4个新作集中开播的时间段。4月为春季新番，7月为夏季新番，以此类推。新番动画的规律性与日本动画的制作模式息息相关，在制作模式上有许多借鉴美剧的地方，这也从一个侧面折射出当某个产业发展成熟之后就会呈现出某种周期性。

新番动画的这种规律性导致每当一个新季度开始，就有大量新作集中开播。比如今年4月开播的新番动画总数在45部左右，7月开播的数量也在30部以上。数量如此众多的新番动画同时开播，对普通观众来说，如何选择就是一个问题，然而对今年的视频网站来说，问题已经不再是挑肥拣瘦，而是能不能抢得到。据不完全统计，7月的30多部新番动画中已经有26部动画的网络播放版权名花有主，正版化的动画占所有影片的85%以上，几乎囊括了所有的热门影片。由此可见，新番动画的正版之战已经由摸索阶段进入圈地阶段。

在各家视频网站中乐视网购买热情最高，在7月新番中一共购买了10部

日本动画在制作上借鉴美剧，采用边播边制作的方式，一旦观众反映不佳便会停播。以观众需求为指导是其长盛不衰的秘诀。

动画的网络播放版权；其次是被百度收购的爱奇艺，它凭借东家的支持购买了6部动画的播放权；合并之后占据国内流量第一的优酷土豆也没有落后，同样取得6部动画的播放权；腾讯视频则凭借手中的游戏改编版权曲线杀入版权争夺战，取得2部动画的播放权；余下的搜狐视频、迅雷看看等视频网站虽然有心加入版权争夺，无奈新番动画已被瓜分殆尽，只能挑选一些冷门作品，寻求差异化来争取人气。比如迅雷看看就倾向于挑选《百花缭乱》《恶魔高校》这类带有情色元素的动画，以擦边球吸引眼球。走这样的路线自然要承担政策风险，此前它就遇到过掏钱购买版权却无法播出的窘境，赔了夫人又折兵。

视频网站在7月的抢购狂潮到底是心血来潮还是早有预谋，现在还难下定论。回顾今年年初，在1月新番的33部动画中，视频网站购入正版的数量只有个位数；到了4月份，在总共45部新番动画中已有15部被视频网站购入，其中以乐视与爱奇艺为主力。到7月，各网站不但将新番瓜分殆尽，还开始推出更多服务：“同步放送”“官方字幕”“周边贩卖”“VIP下载”“APP点播”……此前一直无人问津的动漫版权，在今年真可谓一夜间洛阳纸贵。视频网站到底在新番动画里发现了什么，才让它们对此趋之若鹜？

仔细分析不难发现，视频网站早年对新番动画没有兴趣，主要出于两方面原因：一是新番动画版权风险高，二是网络盗版资源封禁难。

新番动画版权风险高主要是因为它数量太多、观众分散。每季新番动画总数多达三五十部，作为一个整体的确拥有相当影响力，但单独拿出某一部动画来受众就变得很小，到最后能够“火”

的往往只有少数几部，大部分作品会变成冷门。新番动画的这一特质使视频网站在投资购买版权时十分头痛，万一投资失误买了几部没人看的作品回来显然不值得。所以在前几年，只有《火影忍者》《海贼王》等在国内已积累相当人气的作品才会成为视频网站争夺的焦点，对新番动画则鲜有网站出手。

另一方面，由于BT等P2P软件的存在，免费动画资源在网上流传很普遍，即使视频网站购买了正版也很难阻止盗版的传播。民间字幕组的存在又解决了语言障碍，许多口碑上佳的民间字幕组，翻译质量甚至超过官方字幕。此外，随着近年来网速不断提高，越来越多的动画资源被直接上传到视频网站共享。对优酷土豆这样本身拥有平台优势的视频网站来说，既然用户会自发将视频上传到它们网站上，广告可以照常播放，流量可以照常导入，又何必掏钱去购买版权呢？基于以上几点原因，新番动画在前几年视频网站的版权大战中被有意无意地忽略了过去。但这场迟到的大战最终还是爆发了，始作俑者就是乐视。



网上流传的一张视频网站抢购7月新番动画的列表



乐视购买《刀剑神域》版权成为动漫版权大战的肇始

乐视的野心

相比于优酷土豆、爱奇艺这些视频行业的老面孔，许多人对乐视有些陌生。这位视频行业的“后起之秀”似乎在近两年才开始崛起。但事实上乐视很早就已涉足视频领域，只不过它此前都在幕后活动“藏得很深”，直到优酷土豆合并之后才跳到前台与同行展开正面竞争，新番动画的版权之战正是由乐视从2012年开始挑起的。

2012年7月，网游题材新番《刀剑神域》开始播出，由于这部作品在国内人气持续上升，当播放到第8话时乐视半路杀出，完成对该剧版权的收购并宣布独家播放。截至2013年该剧完结，累计点击超过1.1亿（乐视于同期独播的宫斗剧《甄嬛传》点击达35亿），创下国内新番动画点播记录。在《刀剑神域》取得成功之后，视频网站购买动画版权的战争开始打响，并且不断升级，最终演变成今年7月的局面。

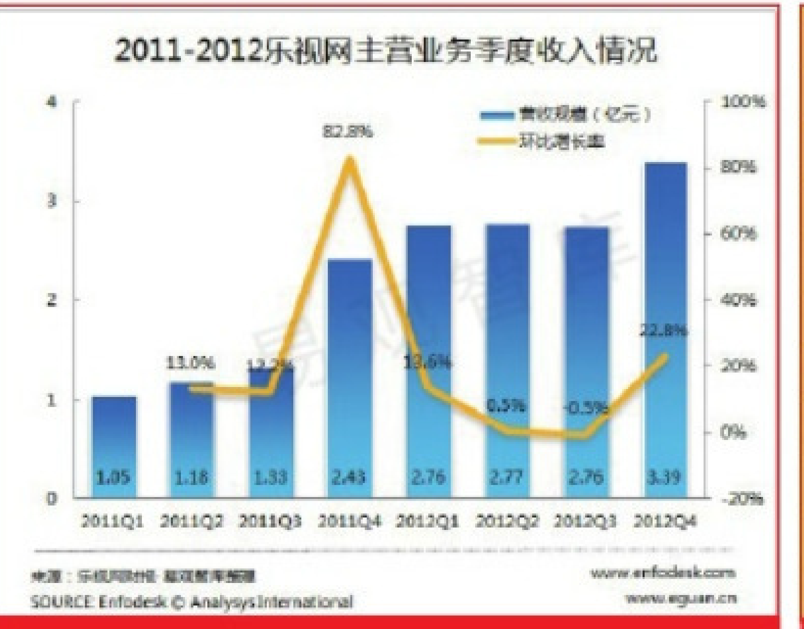
1亿点击量对一部动画作品而言的确非常高，但大多数动画都无法达到这样的高度。如搜狐视频于去年10月购买的《Little Busters!》（小小克星）动画，第1话点击量为120万，到第26话完结时，点击量只剩下5万左右，观众流失严重。今年4月人气火爆的《进击的巨人》（百度动漫贴吧热度排名前三，动漫分类搜索排名保持前三），至6月底其正版购买方爱奇艺也仅取得了6200多万的点击量，更不用说如《YUYU式》（爱奇艺购买，点击108万）《旋风管家第四季》（土豆网购买，点击91万）这类冷门影片。这些数据都从一个侧面反映出新番动画的特征，动画作品数量众多但每部动画对应细分人群，单独拿出某部动画的流量来，根本不够国内这些依靠流量吸引广告的视频厂商塞牙缝。人气流失、点击量惨淡的新番只能由视频网站自己埋单。购买新番动画版权的风险如此明显地摆在眼前，但各家视频网站依然义无反顾地加入战阵，想必还有其它原因在驱动厂商，这个原因可能还要从乐视身上找。

乐视于2010年8月在国内A股创业版上市，比优酷赴美上市还要早4个月，成为国内首家上市的视频网络企业。2011年，当优酷土豆等网站都还在烧钱的时候，乐视又以漂亮的财报业绩成为国内首家实现盈利的视频网络企业。而自2012年以来，随着乐视盒子、乐视超级电视的先后发布，它更成为国内首家涉足硬件产品的视频网络企业。乐视的一个又一个“国内首家”勾勒出它独特的成长轨迹，使其在视频网络企业中成为一个剑走偏锋的异类。

仔细分析乐视近两年的财报可以发现，它的营收主要由3部分组成：视频服务费（以VIP会员与付费点播为主）、广告收入和网络视频版权分销。2011年乐视广告收入为1.14亿元，占总

视频网站购买的只是动画的“网络播放权”，原则上不能提供下载。不过网民们依然能借助各种工具下载在线片源。





乐视的收入在2011年增长迅速，版权分销贡献很大



NICONICO动画可谓是日本宅文化的聚集地

营收的19%，而视频版权分销收入达3.56亿元，占总营收的60%，远高过广告收入，相比之下，服务费的收入比重并不大。通过这一串数据可以看出，乐视网的崛起并不如外界所猜想的那样，是因为付费会员与在线正版点播等商业模式的成功。虽然乐视VIP账号可以去广告并提供正版高清视频的点播与下载，但30元/月的价格依然让许多用户不能接受。在线点播之类的商业模式之所以在国内举步维艰，一方面是因为网民用户没有养成付费习惯，另一方面是因为盗版资源的客观存在，面对这样的国情，乐视也不能例外。事实上乐视进行过多次付费点播的尝试，但都没有取得成功。最近的一次尝试发生在今年6月，乐视选择了新海诚的剧场版动画《言叶之庭》进行网络同步播放，首次让国内动漫迷享受到了“全球同步上映”的服务，片源质量也达到了720P，收费5元。实际上这项收费完全是象征性的，用户只要注册一个新的乐视账号并将个人资料补充完整就能领到一张8元代金券，完全可以不花一分钱收看正版。乐视的这次网络播放甚至让某些日本网民羡慕不已（他们只能花上1800日元去电影院或是花上3360日元购买DVD才能看到影片），然而在国内，许多用户依然不愿意为此买单。最终乐视取消收费，免费提供动画片源在线收看，结果点击量立即翻了一番。

无论是从《言叶之庭》这样的实例中，还是从乐视公布的财报中，都可以看到VIP与付费点播模式在中国存在严重的水土不服。真正让乐视在网络视频大战中占有一席之地的秘密在于网络视频版权分销。所谓网络视频版权分销是指企业从版权所有者那里购买影片播放权，再将播放权转卖给第三方。版权分销商扮演着一个中间人的角色。乐视是国内较早开拓网络视频版权分销业务的企业。据乐视官网称，它早在2001年就开始有计划地购入正版视频的网络播放权，经过多年积累，形成了国内最大的正版影视版权库。据称其2011年的网络长视频（影视剧等为长视频，新闻与MTV等则为短视频）版权持有量占全国总量的70%。相比之下，其它视频网站多依靠盗版片源发展壮大，并没有特别重视影视版权的积累。比如土豆网在2011年的财报中显示其视频版权分销收入仅占总营收的1%左右，与乐视网存在巨大差距。不过随着各家视频网站先后上市，逐步走向正规化，版权争夺战在一夜间打响。当各家视频网站为热门节目的版权争得头破血流，版权费用水涨船高之时，此前囤积了大量影视网络播放版权的乐视无疑成为最大的受益者，多年的投资在此刻得到了丰厚的回报。正是2011年的版权大战让乐视顺利实现盈利，以至其有底气从幕后走向前台，直接参与到视频网站的竞争中来。

乐视凭借版权取得的成功，其它视频网站都看在眼里。所以当乐视从2012年开始购买动漫版权的时候，竞争对手都十分警惕。虽然大家心中对动漫正版化之后的盈利模式都没有底，对新番动画的高风险也心知肚明。但如果一时犹豫，让所有新番动画的版权都被乐视收入囊中，再后悔就晚了。此前乐视买下《刀剑神域》的播放权之后即向各大视频网站发出邮件，要求其他视频网站删除侵权视频。现在无论在百度还是优酷土豆都搜不到《刀剑神域》的视频，所有流量都被导入乐视，这便是那1亿点击量的由来。事实上《刀剑神域》的民间免费资源并没有被封杀，在资源论坛可以轻易地找到高画质片源的下载，然而视频网站的崛起已经改变了这一行业的游戏规则，在正版的压力下，其他视频网站要么掏钱购买版权，要么删除侵权视频，一旦将盗版片源上传到自己的服务器中就可能引来举报。百度等流量入口也只能将目标资源指向正版，而不能指向盗版，免费资源对视频网站的冲击其实已很小。如果新番动画全部被乐视吃下，并且都效法《刀剑神域》来操作，带来的流量将不可估量。各家视频网站当然不愿意看到这样的结果。“不论这块蛋糕甜不甜，先抢下自己的一块再说。”这便是今年众多视频网站紧跟乐视步伐，开始对新番动画进行圈地的原因所在。

对新番动画的争夺在7月进入了高潮，不过这种疯狂并不会成为常态。就像2011年的影视剧版权大战最终会退烧一样，新番动画的版权争夺最终也会回归理性。毕竟国内视频网站购买的只是动画的网络播放权，不包括其他版权，连实体DVD都不能够贩卖。这就意味着流量是新番动画对视频网站的唯一价值。另一方面，新番动画被视频网站胡乱瓜分，对原本追新番的观众而言也不完全是好事。虽然许多影片不用再苦等资源，可以在第一时间收看到网络直播。但由于各大网站的圈地运动，新番观众必须游走于不同的网站之间，不能像以前那样在一家网站收看全部的新番内容。一位新番观众就这样抱怨道：“上半年我为了去除广告，充值了乐视的VIP。结果7月新番七零八落，要看别的动画还要跑到爱奇艺、土豆、搜狐去看。我想不看广告，总不能把所有网站的VIP都充值一遍吧。”

可见，无论是用户还是视频网站，都不大可能接受新番动画长期割据下去。情况的发展很可能走向两个方向，



NICONICO得以盈利，最大动力来自其付费会员，然而这在中国很难实现

要么大家都退出竞争回到原本的“免费午餐”模式，要么大家争个你死我活最后坚持下来的那一家一统江湖。从大局来看，国内视频网站之间竞争还将持续很久，但对动漫这个小圈子而言，竞争也许很快就会有结果。只是到底谁会坚持到最后，现在还是一个未知数。在此不妨先去看看位于日本的那个活到最后的王者——NICONICO。

中国的NICONICO在哪里

NICONICO动画（注：日文中的“动画”一词并非汉语中动画片的意思，更接近于“视频”这一含义）是日本Niwango公司赞助的在线视频分享网站。该站最大的特点是用户可直接在视频上留言，留言的内容会以字幕的形式显然在视频中，这种用户留言互动的形式被称为“弹幕”，与NICONICO相似的网站便被称呼为“弹幕站”。截止2013年，该站总注册用户已突破3000万人，付费用户逼近200万人。独特的弹幕互动与大量的UGC内容（User Generated Content，用户生成内容）成为NICONICO在日本对抗YouTube的杀手锏。如今许多新番动画都会在NICONICO上进行配信、试播甚至独家播出。由于NICONICO的在线付费系统可以更灵活地回笼资金，日本一些动画厂商对它的重视甚至已超过传统电视台。此外，NICONICO于2008年推出手机服务，截止2012年手机用户已突破600万。随着日本主要城市逐渐覆盖4G网络，NICONICO正在成为日本手机视频的一个重要入口。今年1月以来，许多3到5分钟长度的短篇动画都开始尝试在NICONICO面向手机用户独家播放。号称日本版微信的Line软件也分别发布了两部以自身形象为主角的动画。

实际上NICONICO与新番动画并不是一开始就如此亲密的，它的发展轨迹与国内视频网站差不多，也经历了从民间共享到版权纷争的过程，最后依靠其手中强大的用户群才媳妇熬成婆。现在的NICONICO已经渡过了版权纷争的艰难期，转而成为各家厂商争夺的流量入口。可以说，抓住用户是NICONICO成功的关键。手中握有忠诚的用户就拥有话语权，至少在日本的游戏规则是这样的。

NICONICO的弹幕宅文化对国内动漫圈的影响很大。在国内很早就有人试图复制NICONICO的成功模式，建立中国自己的弹幕站，这其中以AcFun与BiliBili最具代表性（下文分别简称为A站与B站），以弹幕互动与ACG文化为网站的核心内容。经过多年的运营，A站与B站在动漫圈内积累了很高的人气，拥有大批忠诚的用户，逐渐形成了自己的网站文化。然而放眼整个视频行业，这些弹幕站点却完全是在夹缝之中挣扎。

比如在新番动画正版播放这方面，B站早在2012年就曾积极尝试过网络首播当时的热门新番《Fate/Zero》，结果B站动画开始播出没多久，合作计划就宣布取消了。一位前B站工作人员感慨地表示：“梦想很美好，现实太残酷，比起那些大网站，我们就是弱势群体。”虽然他没有透露合作取消的原因，但是从交流中可以感受到B站当时承受了相当大的压力。事实上，网络视频存在许多政策的灰色地带。比如正版视频引进国内的审核问题、税费问题等等。现在打开B站的主页，可以在页面底部很醒目地找到一句声明：“本站不提供任何视听上传服务，所有内容均来自正规视频站点所提供的公开引用资源。”虽然在这条声明的下方罗列了多达四五种各类许可证与备案，但顶在头上的这条声明几乎掐断了B站这类弹幕站发展正版视频播放业务的可能性，在这条声明的背后潜藏的是B站的无奈与隐痛。

据B站的技术人员介绍，“弹幕”实际上是一种外挂字幕技术，即使视频内容不在自己的服务器上，也可以使弹幕站正常运作，这在技术上完全可以实现。B站选择不在自己的服务器中上传视频源文件，一方面是考虑规避政策与版权风险，另一方面也是需要节约成本。技术人员感慨地表示“烧不起带宽的钱”。

而据B站小编介绍，他们的日常工作并不像传统网站的编辑那样需要大量原创或转载，主要的工作是对网友上传的内容进行审核。B站的许多视频都是UGC（用户生成内容），以视频剪辑、翻唱、配音、播客等为主，另一部分就是网友上传的动漫影视资源，以新番动画为主。不过所有视频都不是上传到B站的服务器上，而是上传到其他视频网站，再以转载的形式被B站引用。正是这种模式使B站处于十分被动的位置。

比如今年开始的新番动画正版大战就给B站带来了巨大的冲击。原本B站的资源就来自其他视频网站，主要是进行收集整理的工作，使爱好者可以在这里一口气看到最全的新番动画。现在各大网站都买下相应的新番版权“独家”播放，没有版权的网站不允许再上传侵权片源，而想要转载正版片源，就必须支付相应的版权费用。这使B站陷入了困境。

一位动漫编辑介绍道：“以前还有一些小手段可用，比如把视频传到国外网站再转载回来。现在B站的流量大了，被盯得很紧，打起官司来万一被关站整顿都是非常要命的。只有通过正

规手段去解决。”当问及“既然B站有用户有流量，为什么不以此为筹码去谈判”的时候，对方说：“B站的情况是它转载视频的时候把别人的广告和LOGO都去掉了，没有广告，人家肯定不乐意。其实网上到处都有这些动画的资源，但现在的游戏规则就是不能让你把资源上传到网上在线播放，没有在线播放就没有弹幕。”

面对这样的情况，也有网友为B站出谋划策，建议B站推出客户端软件让用户手动将弹幕同步到相应的动画片源之中，但这些方法终究治标不治本。结果，在7月新番即将开播之际，B站最终妥协。从7月开始访问B站的用户会发现许多动画都开始夹带广告，爱奇艺、乐视等视频网站的LOGO也在醒目的位置出现。虽然BiliBili的特色字幕得以保留，但为此B站几乎付出了所有可能的代价。如果说4月新番的时候，B站还可以忍痛不转载为数不算太多的正版动画（某些动画片源经过一段时间之后也会解禁），那么面对7月新番85%的动画都被视频网站瓜分的现状，如果依然选择坚持自己的理念，那么网站将陷入无片可播的绝境，接踵而来的很可能就是用户与流量的流失，一旦失去流量这唯一的筹码，那么连谈判的机会也没有了。所以B站在7月选择了妥协，为了让弹幕继续生存下去而给广告放行，而且还可能要为转载付出一笔费用。

对B站用户而言，原本享受的是没有广告的视频体验，现在突然出现的广告让他们对那些购买版权的视频网站印象大跌。结果，视频网站购买正版非但没有赢得动漫爱好者的好感，反而让他们嫌恶。另一方面，视频网站完全没有对面向B站用户的广告进行定向优化。B站用户基本上是动漫爱好者，用户偏好明显，如果能够针对这些用户推送相关的广告（如萌系游戏、动漫周边、手办模型等），不但效果好而且不容易让他们产生反感。但是化妆品、保健品甚至卫生巾之类的广告对这一群体显然没有效果，结果就是B站的用户流量并不能为视频网站带去多少实际利益。由此可见，视频网站强行在B站弹幕中插入广告对双方都没有好处，是一场没有赢家的零和博弈。而B站没有办法效法日本的NICONICO由自己承担版权费用而为用户提供没有广告的视频，结果就是用户、B站与视频网站三方面都“很痛苦”。

B站的两难境地，日本的NICONICO并没有遇到。从NICONICO在2013年第一季度公布的财报中可以看到，会员付费收入占其总收入的73%，而各项广告收入合计只占总收入的11%。NICONICO可以坚持不在视频中插入广告，是因为日本用户愿意为它的这种坚持买单。而对国内视频网站而言，这样的营收比例根本就是不可想象的。广告营收一直是国内视频网站生存的主要财源。UGC模式的视频网站一直没有在国内找到合适的商业模式，它终究只是个美好的梦想，但没人愿意为这个梦想买单。

所以说，像B站这样的弹幕站，要想复制NICONICO的商业模式在国内取得成功非常困难。以B站现在的流量，如果换在日本的市场环境中也许早已成功，有用户做后盾的它完全不用害怕其他视频网站的挟持，可以以平等的身份去竞争。然而现实无比残酷，国内用户没有像日本用户那样的付费习惯，这让一直坚持视频内无广告的国内弹幕站苦不堪言，无法与其他视频网站合作，无法争取到良好的投资，无法将用户流量转化成商业效益。如今，面对各大视频网站一掷千金的版权大战，更是连最后的一线生存空间也要被剥夺。有时候，残酷的现实总是将那些追梦人的梦想击得粉碎。

或许免费午餐真的从未存在过，只是由不同的人在买单而已。如果用户不愿意为自己所享受的服务买单，也就失去了“点菜”的资格，将主动权交给了别人。新番动画的正版化浪潮事实上只是各家视频网站重新瓜分市场排位坐次的一个缩影。涉及到利益重新分配的产业变革不可能做到真正的“无痛”，只不过痛的不是用户，而是如B站那样真正想为用户服务的创业型企业。虽然国内弹幕站面临种种困境，但在接下来的竞争中它们并非毫无机会。弹幕文化与大量的UGC内容依然是它们的核心竞争力。土豆网在2012年下半年也推出了类似弹幕功能的“豆泡”功能，但用户使用率并不高，这是因为土豆网用户并没有相应的弹幕文化，要把这种文化培养起来需要时间。而国内弹幕站点在这方面已经积累了大量人气，形成自己的文化，至少在动漫这个圈子内握有更多的主动权。在新番动画的圈地大战中，他们依然有机会成为黑马。无论如何，新番动画正版化大趋势是具有积极意义的，它让产业更为规范，让游戏规则更为透明。群雄逐鹿的时代不会持续太久，或许在国内很快又将上演一场大鱼吃小鱼的兼并戏码。但实际上，如果国内的市场能够给小鱼更多一些的机会，偶尔也演出几场将小鱼养成大鱼的好戏，又有何不可呢？

日本动漫出版商一直在寻找进入中国市场的方法，网络视频无疑成为他们的一个新的突破口。



bilibili原是日语一个拟声词，表示触电时的酥麻感觉。
B站现在也开始尝试通过游戏转化用户流量以支持其无广告视频

Windows 8深度体验

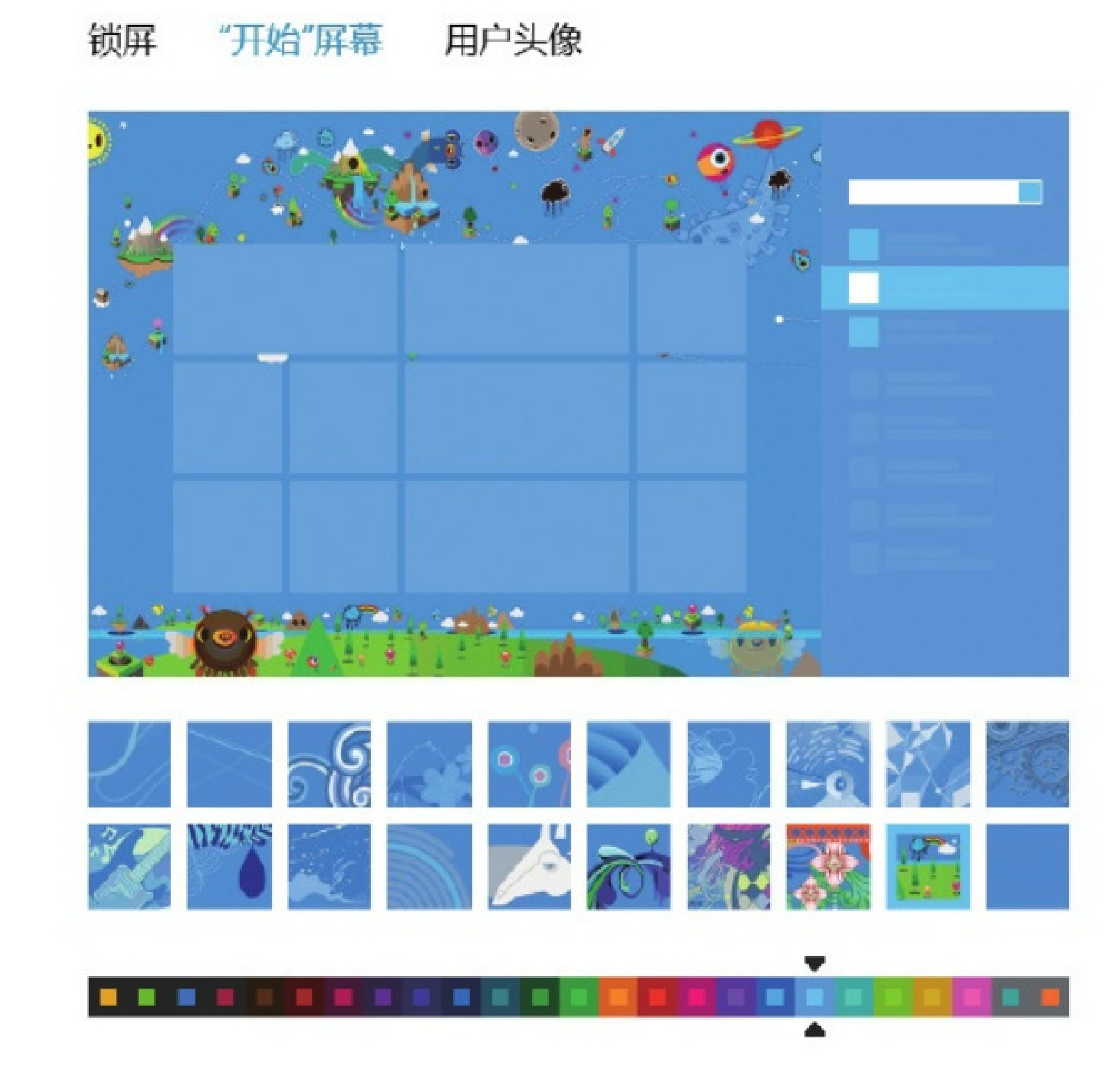
■策划 本刊编辑部

Windows 8操作系统自发布至今已过去半年多的时间，虽然问世不久后就饱受各方非议，但作为微软Windows的老用户我们依然对它爱恨交织。处在“叛逆期”的你对Windows 8是否有一个客观的了解？是否对它的优缺点有全面的认识？本期特别策划将带给你最真实的Windows 8深度体验！



掌控全局
Windows 8“电脑设置”

电脑设置
个性化设置
用户
通知
搜索
共享
常规
隐私
设备
轻松使用
同步你的设置
家庭组



新一代Windows 8操作系统为传统的控制面板增添了更多专为触控设备优化与跨平台的功能设计，让用户可以更加舒适地在多台设备上享受一致的使用体验。

■北京 芭蕉

同步你的设置

如果你拥有多台Windows 8设备以及Microsoft账户，那么笔者强烈建议你在“同步你的设置”中启用“在此电脑上同步设置”。开启后同一个Microsoft账户下的所有Windows 8电脑就可以自动同步“个性化设置”（颜色、背景、锁屏画面和头像）“桌面个性化”（主题、任务栏、高对比度等）“密码”（用于某些应用、网站、网络和家庭组的登陆信息）“语言首选项”（键盘、其他输入法和显示语言等）“应用”（某些应用设置和应用内购买，例如天气应用中选择的城市、资讯应用中订阅的栏目、体育应用中喜欢的球队等）“浏览器”（设置、历史记录、收藏夹等信息）以及“其他Windows设置”（文件管理器、鼠标等）等内容，这意味着上述这些个人设置都会存储在Microsoft服务器上，它们随后可同步到你登陆到的任何电脑上（图1）。



■使用同步设置可以让用户体验保持一致

虽然密码与设置同步功能确实可以给我们带来极大的方便，但那些对于注重安全性较高的用户或许并不想保留这些同步到云中的个人隐私数据，那么该如何操作呢？

首先在“同步你的设置”中关闭“在此电脑上同步设置”，如果在多台电脑上曾经开启过该功能，则必须对每台电脑均执行此操作。之后访问Skydrive网站上的“从云中删除个人设置”页面（地址：http://126.am/G8pKH0），点击下面的“删除”按钮从云中删除你的个人设置即可大功告成（图2）。

使用Microsoft账户同步应用

如果你使用Microsoft账户登陆Windows 8并且也设置好了同步功能，那么就可以在多台Windows 8设备上同步Windows商店中的应用，购买一次收费软件最多可以安装在5台电脑上。该功能不仅可以节省你的资金，而且对于新装机用户还能快速安装之前下载过的应用。

同步应用时首先进入“应用商店”并点击右键，选择屏幕上方的“你的应用”就可以浏览当前Microsoft账户购买过的所有的应用，可以通过上方的下拉菜单筛选出在不同设备上购买的应用、未安装在此电脑的应用以及所有应用，按需下载即可。



■应用名称、购买时间、安装状态等信息一目了然



■从云中删除个人设置

■图片密码并非提升安全性的新功能，它只是登陆方式的一种新尝试

■多种登陆方式任君选择

用户

在“用户”选项卡中可以实现本地账户与Microsoft账户之间的切换操作，后者可以提供Windows 8应用、联系人、照片、电脑设置等同步功能，并且还可以使用免费的SkyDrive在线存储。

新增的“图片密码”也是为触屏用户量身打造的登陆方式，使用者可以先自定义一张图片作为登陆时的背景图，之后使用点、线和圈3个手势在该图片中进行分步标记，系统会记住手势的起点、终点以及画圈的顺逆方向，从而完成一套图片解锁手势。下次登陆时，用户只要按顺序画出正确的手势即可（图3）。当然，图片密码主要是针对Windows 8平板所设计的（PC用户也可用鼠标进行标记），再也没有什么比动动手指就能解锁更简单流畅的事情。不过有些人会质疑这种解锁方式的安全性，他们认为可以通过分析屏幕上手指

遗留下来的痕迹进行破解，但考虑到手势的方向性与顺序性，要想在有限的登陆机会中尝试猜出3个动作还是非常困难的，输入5次错误的手势之后系统会强制用户使用传统密码进行登陆。

“PIN”密码也是Windows 8中新增的一种快速登陆方式，例如某人想暂时使用你的电脑而又不想让他知道主密码，就可以临时设置这种登陆方式。PIN密码由4位数字组成，登陆时点击“登陆选项”并选择PIN码类型输入即可（上页图4）。需要提醒的是，PIN码的输入错误没有次数限制，不用时一定要及时删除。

常规

Windows 8应用和普通软件一样会占用系统所在分区的磁盘空间，而且有些应用的体积非常庞大。如果你的硬盘吃紧或者想有针对性的卸载它们，就可以在“常规”选项卡中的“可用存储”下点击“查看应用大小”来了解这些应用的所使用的空间量（图5）。

如果Windows 8系统遇到了疑难问题，用户可以尝试恢复或初始化电脑来解决（图6）。首先可以尝试恢复你的电脑，系统会重新安装Windows操作系统，并且会保留个人文件、设置、电脑附带的应用以及从Windows应用商店安装的应用；如果打算彻底初始化电脑，系统则将重新安装Windows，并且会删除你的文件、设置和应用，相当于将该设备恢复到出厂设置。

个性化设置

“个性化设置”允许用户修改锁屏画面、“开始”屏幕和用户头像，其中锁屏界面是Windows 8新增的一项专属特性，用户如果想暂时离开电脑就可以使用“Windows徽标键＋L”立刻锁定计算机，这样设计的目的在很大程度上是为了与Windows Phone以及Windows RT平板设备保持一致的用户体验。锁屏界面除了会显示自定义锁屏图片和时间日期等内容以外，还可以添加锁屏应用快速显示消息状态和通知（图7）。



■删除的应用可以在Windows应用商店中再次下载

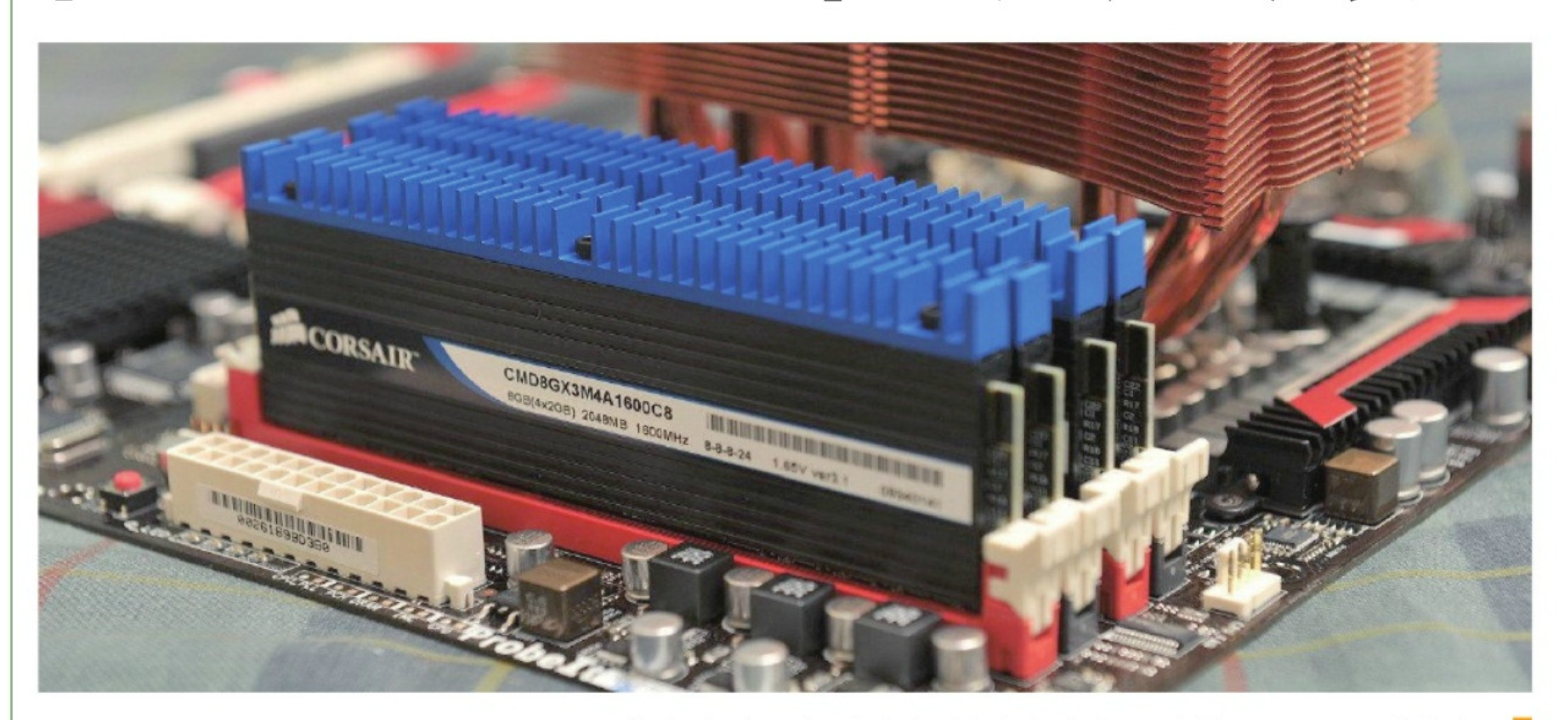


■善用恢复电脑功能可以让你快速解决各种疑难杂症



■微博、人脉、邮件、日历等应用都支持锁屏应用功能

大内存时代
在Windows 8中创建虚拟硬盘

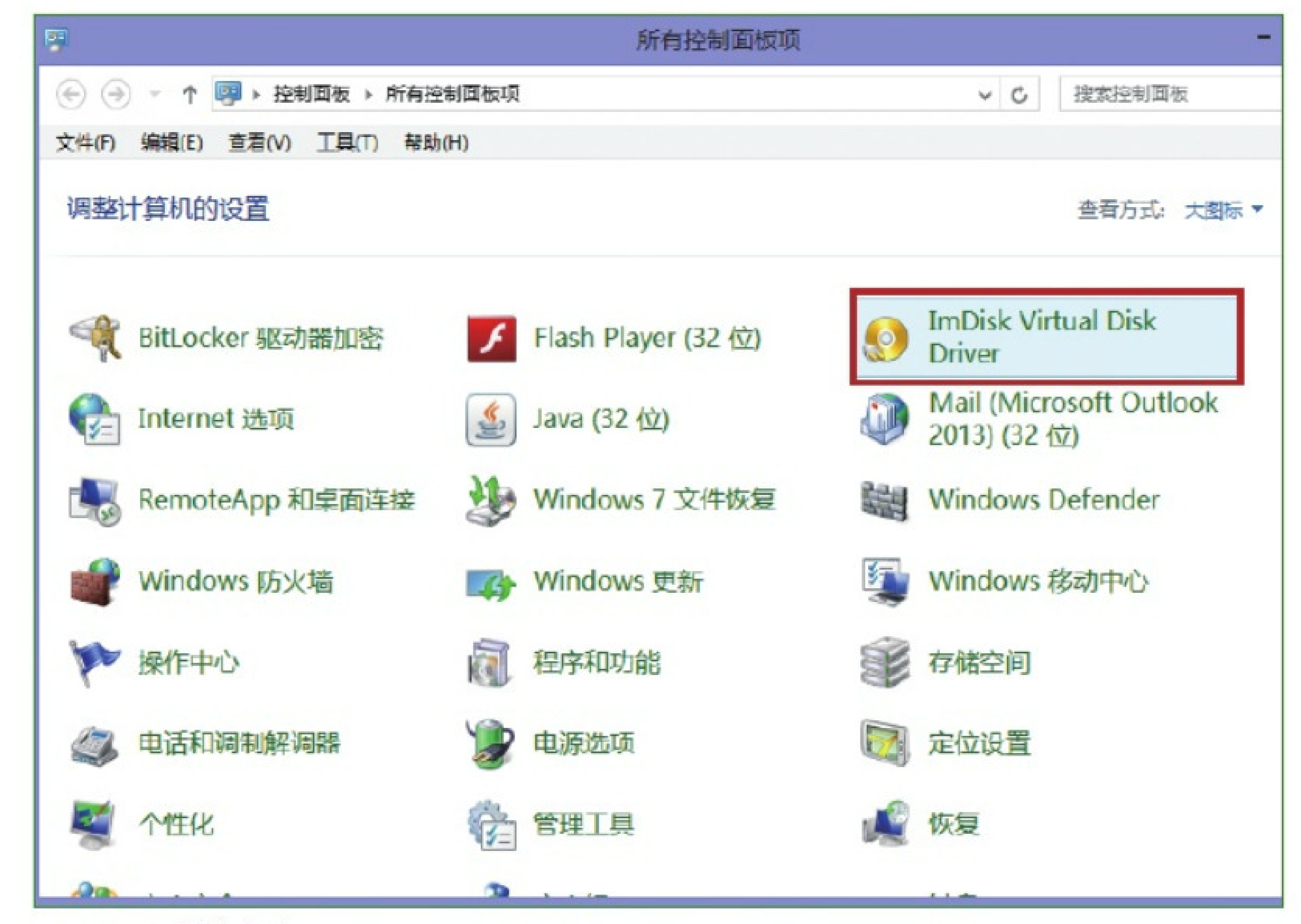


将内存中一部分空间划分出来当硬盘使用，是一种非常经济实用的电脑使用技巧。其目的是为了加快磁盘数据交换速度，从而提高程序的运行效率。

■北京 樱桃小玉子

如今电脑内存一降再降，很多新装机以及DIY升级用户都配备了8GB甚至16GB内存，不过盲目升级往往也会导致资源浪费，电脑内存并没有得到充分利用。如果你使用的是Windows 8之前的操作系统，可以使用“SuperSpeed RamDisk”“VSuite Ramdisk”等工具将内存的一部分当作硬盘来使用；如果你已经升级到最新的Windows 8版本，会发现之前使用的这些免费软件会出现不兼容的情况，而且在64位版本中也会有诸多限制。那么在Windows 8中就没有好用的虚拟硬盘吗？“ImDisk Virtual Disk Driver”（以下简称ImDisk）或许可以助你一臂之力！

网络上关于这款软件与Windows 8配合使用的技术文章不在少数，大家看过之后估计会一头雾水。笔者经过研究与多次实验之后总结出了一套极其简便的使用方法，在此和众多Windows 8爱好者一同分享。（**注意：**以下介绍的方法仅适用于Windows 8专业版或旗舰版，因为Windows 8家庭版中未提供组策略功能。）



■ImDisk安装成功

第1步

下载ImDisk的Windows通用版本（下载地址：http://www.ltr-data.se/

files/imdiskinst.exe），安装完成后在控制面板中可以看到其功能选项，不过我们并不用开启它进行配置。

第2步

新建一个记事本文件并输入以下内容：

imdisk -a -s 2000M -m Z: -p "/FS:NTFS /C /Y /Q"

md z:\temp

md z:\ie_temp

其中“-a”代表创建虚拟盘；“-s 2000M”代表用户从内存中划分出约2GB空间来作为硬盘使用，可用单位“B、K、M、G、T”，或使用“%”来代表可用内存的百分比；“-m”代表载入磁盘的动作，“Z”是虚拟硬盘的盘符；“-p”是将虚拟盘进行格式化，程序会自动调用“format.com”命令，如果不使用该参数，那么创建的磁盘需手动格式化才能使用；“md z:\temp”等类似的命令是让电脑在Z盘下新建“temp”文件夹来放置临时文件、网页缓存数据等内容。

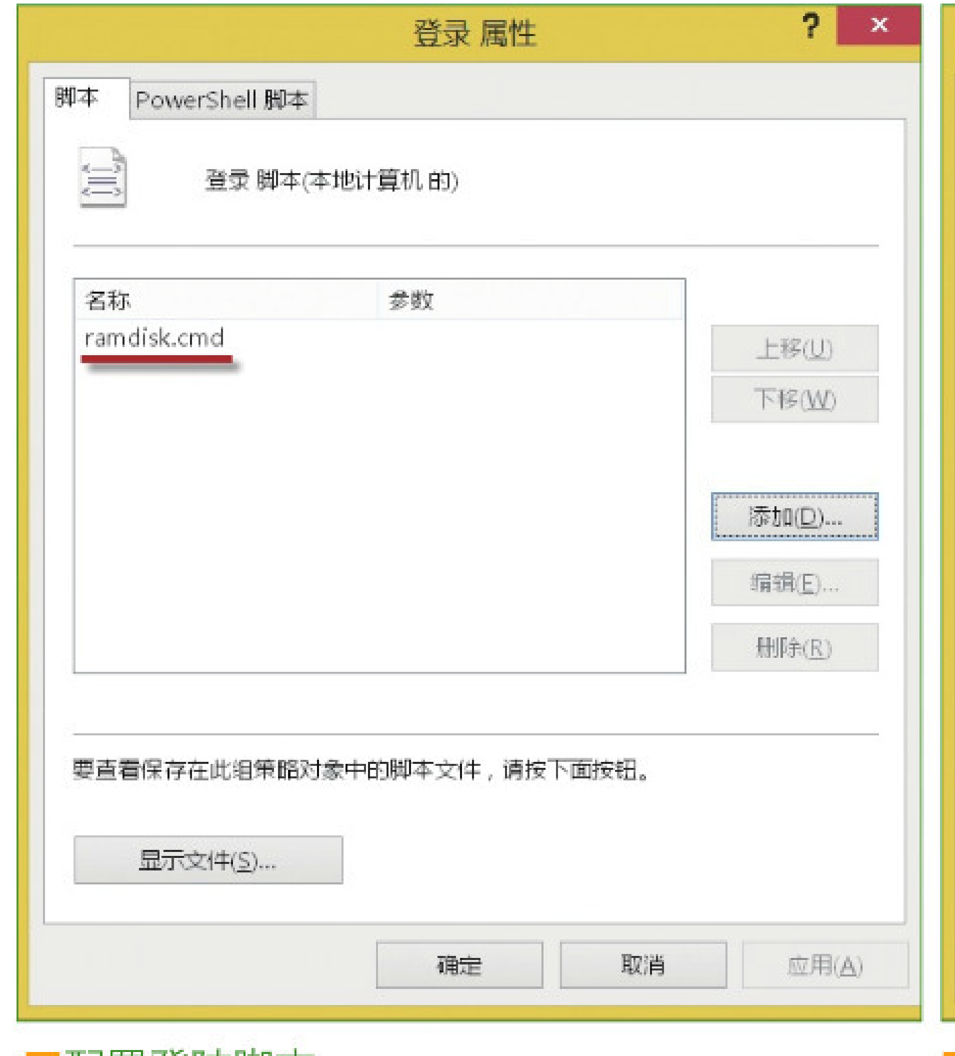
输入完成后将它保存为“Ramdisk.cmd”文件，此时可以直接右键以管理员方式运行该程序，如果输入无误，那么在“计算机”中就会出现一个2GB大小的Z盘空间以及自定义的文件夹。

第3步

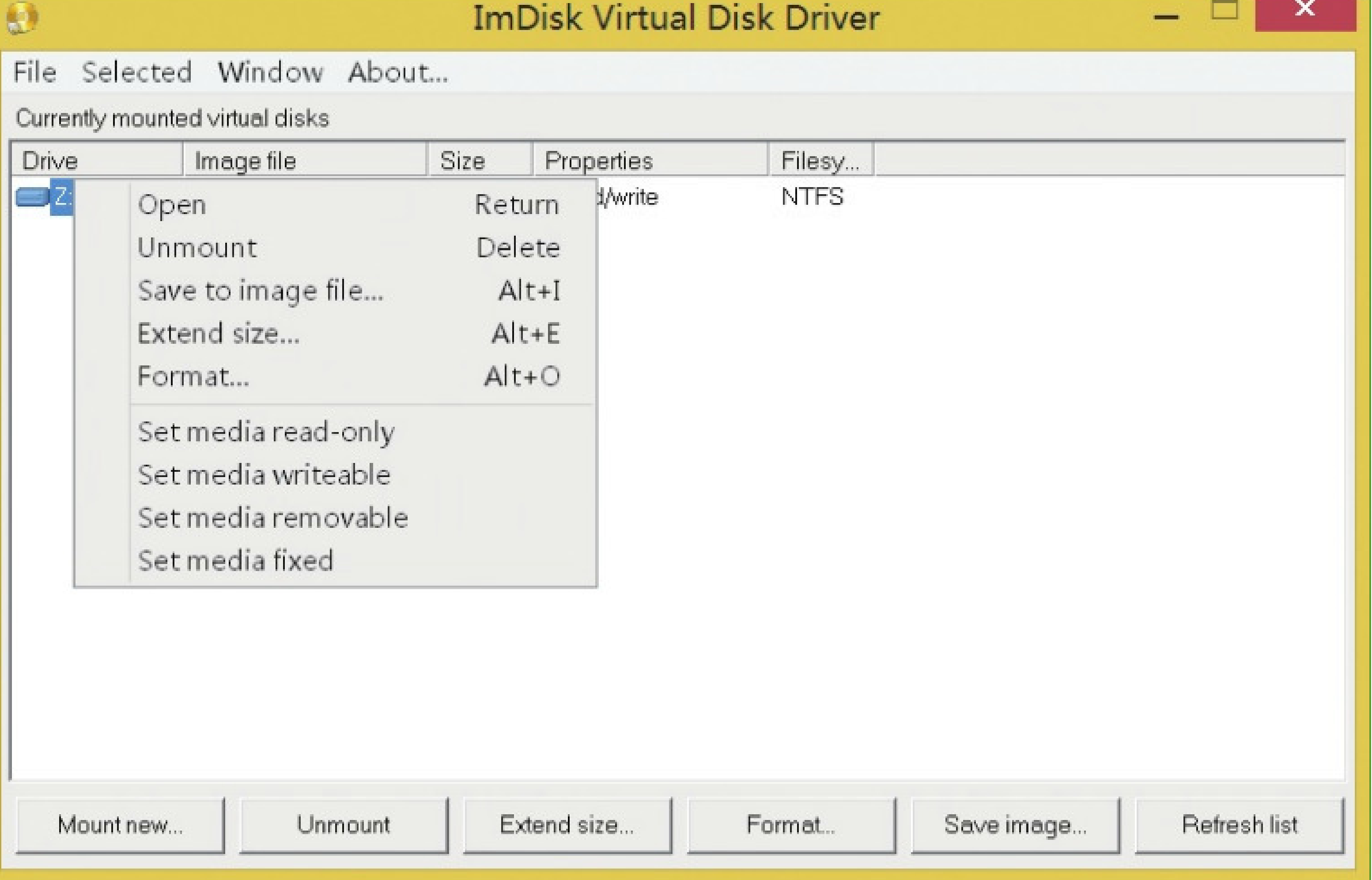
使用快捷键“Win+R”启动“gpedit.msc”组策略面板，展开“本地计算机策略→用户配置→脚本（登陆/注销）”，然后双击右侧的“登陆”打开“登陆属性”。在脚本选项卡中点击“添加→浏览”，在弹出的对话框中把刚才做好的Ramdisk.cmd文件复制到这里，选中它并点击“打开”。之后每次开机登陆电脑时，系统就会自动执行该脚本，完成创建虚拟硬盘、格式化、建立文件夹等操作。

完成以上3个步骤之后，重启电脑试验一下脚本能否成功执行。如果没有出现虚拟出来的Z盘，那么可以在组策略中先将登陆脚本移除，然后在“本地计算机策略→计算机配置→脚本（登陆/注销）”中重复第3步的操作，一般就可以解决问题。

ImDisk在控制面板中也提供了可视化的管理平台界面，打开后就可以看到笔者已经虚拟好的Z盘。右键单击它选择“Unmount”可立即删除该分区；“Save to image file”会将该分区另存为镜像文件；“Extend size”可扩容当前磁盘来获得更多空间。如果用户想再次建立新的虚拟磁盘，可以点击下方的“Mount new”，或使用脚本重新制作。



■配置登陆脚本

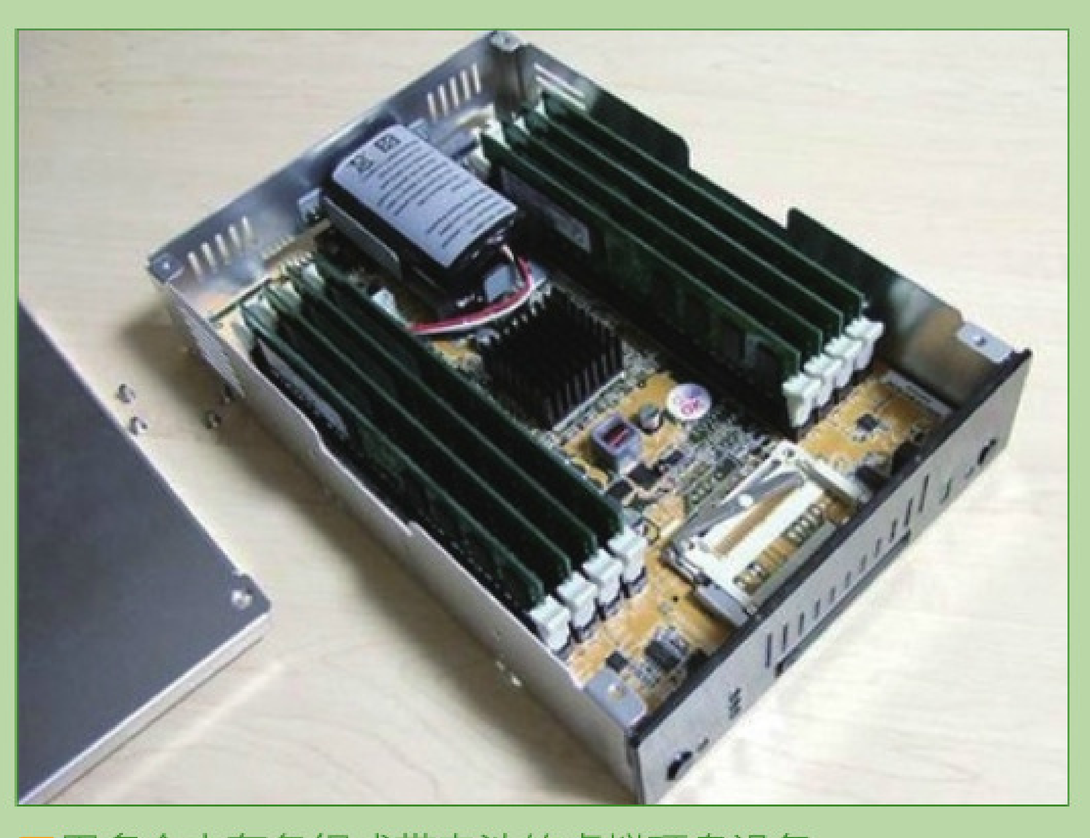


■ImDisk用户界面

Ramdisk：速度最快的硬盘

网络上俗称的Ramdisk又叫虚拟硬盘或者内存盘，由于内存的存取速度相当快，远远高于普通的SSD硬盘以及传统的机械式硬盘，所以就有人提出了用内存来替代硬盘的办法，这便是Ramdisk的主要用途。

Ramdisk在断电之后数据也会跟着消失，所以普通用户在使用时需要特别注意。首先在Ramdisk中尽量不要长时间存放重要文件，下载到虚拟盘中的数据应该及时另存；此外在关机前也一定要查看虚拟硬盘中有无未保存的内容。虽然有些Ramdisk工具提供了将虚拟硬盘数据转存到实体硬盘上的功能，不过笔者觉得这样做也就失去了创建虚拟硬盘的意义，虚拟硬盘只不过是用来存放临时文件以及运行某些对数据存取速度要求很高的程序。P



■用多个内存条组成带电池的虚拟硬盘设备

家庭数据中枢

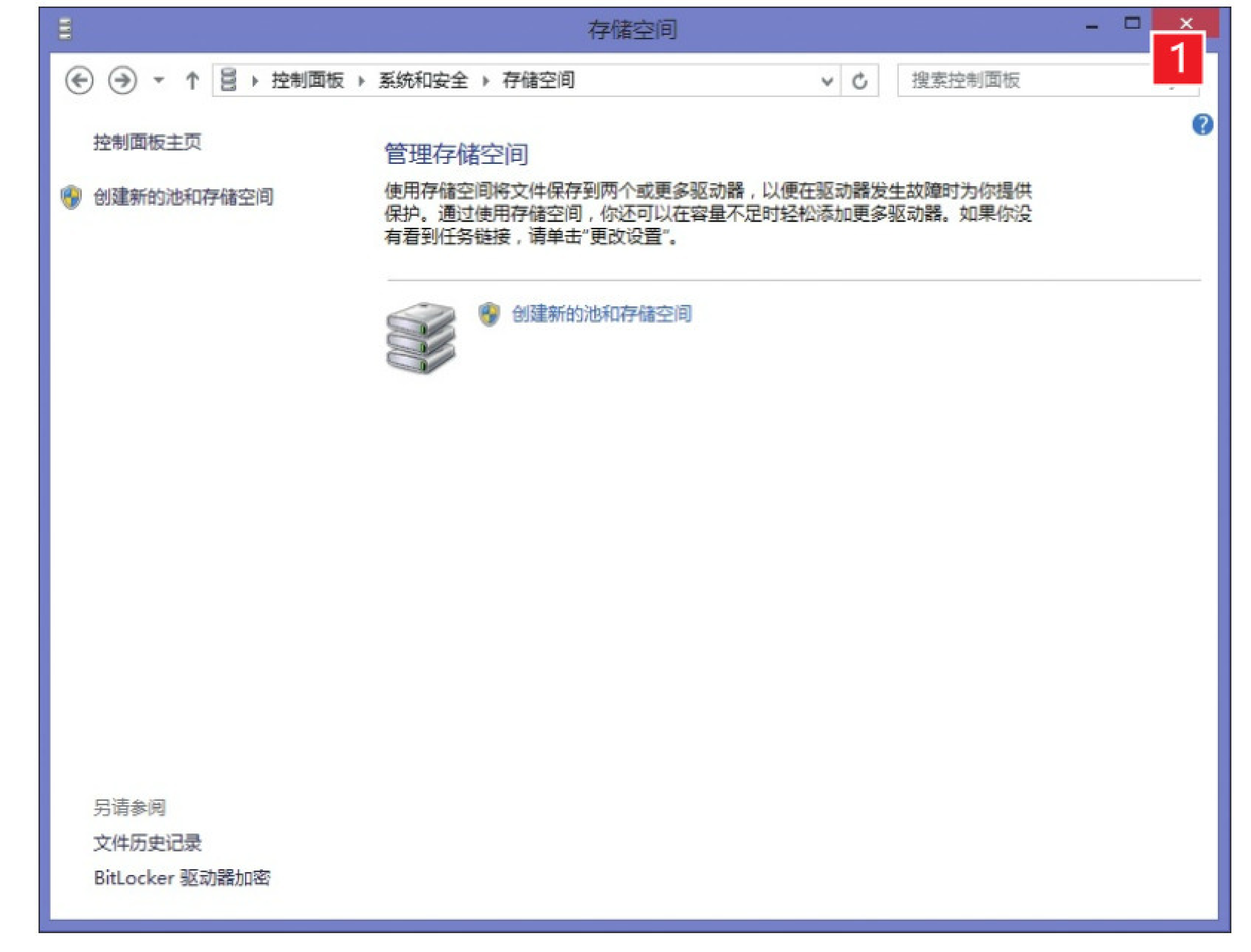
Windows 8存储空间简介



Windows 8存储空间是Windows存储平台底层的增强功能，能够为家庭用户或小型企业提供数据中心级别的存储需求。

■北京 麻衣

在2007年的CES展会上，微软发布了针对家庭用户的“Windows Home Server”（家庭数据中心），它提供了文件分享、自动备份、远程访问等功能，被誉为家中永远在线的智能平台，给拥有多台计算机的家庭用户带来了全方位的数字娱乐生活。后来进入了Windows Server 2012时代，Windows Home Server宣告终止，全部功能整合到了Windows Server 2012 Essentials中，可惜很多用户还从未领略过Windows Home Server的魅力。如果现在你想利用该技术组建自己的家庭数据中心，会考虑额外购买一套Windows Server吗？从勤俭节约的角度考虑，笔者建议使用多数品牌机预装的Windows 8操作系统，它提供的新特性几乎可以实现同样的功能，做到软件方面的零投入。



Windows 8新功能：存储空间

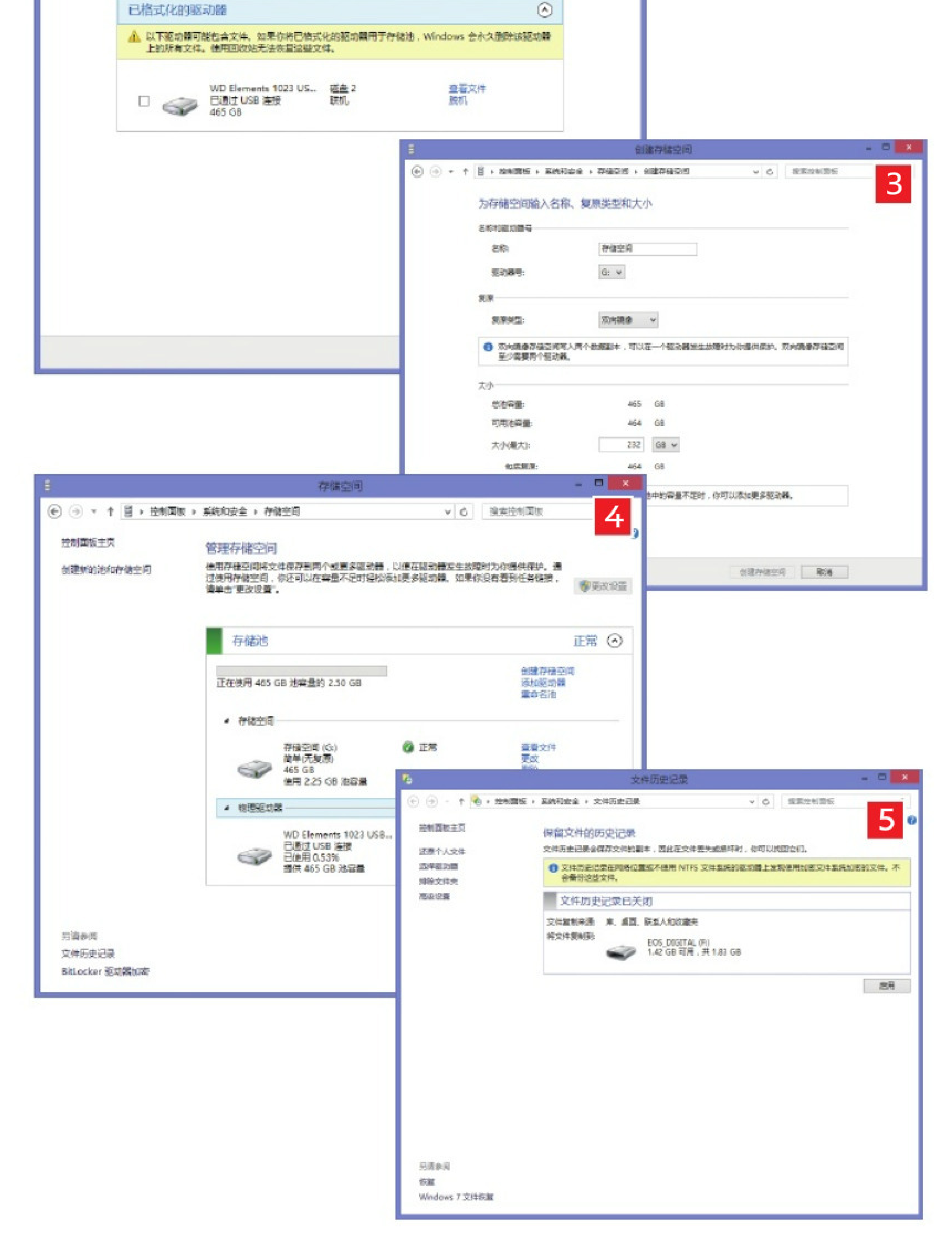
家庭数据中心的“存储空间”（Storage Spaces）功能可在Windows 8中的“控制面板→系统和安全”里找到，它可以将多个存储器虚拟成一个“存储池”，用户可以利用它创建存储空间。这种方式有利于管理多个存储器提升存储性能，文件安全也有保障。它和RAID有很多相似之处，你可以选择双向镜像、三向镜像，哪怕其中一块硬盘损坏也不会伤及数据，它也拥有早期Windows Home Server中的Drive Extender特性，容量不足时可直接添加一块硬盘立即补充。因此笔者建议，哪怕你只有一块硬盘也要使用这个功能，未来有条件添加硬盘时直接修改设置即可，不用担心损坏原有数据。具体的配置方法如下：

第1步：进入“控制面板→系统和安全”并点击左侧“创建新的池和存储空间”。从微软给出的说明可知，保存在池中的文件将会存储到两个或更多驱动器，某个驱动器出现故障不会影响文件完整性。驱动器一般就是指我们所使用的硬盘，而且USB接口的移动硬盘也可使用（上页图1）。

第2步：把驱动器加入到存储池时，Windows会重新分区，如果你连接的硬盘中存有文件，系统会提醒你该操作会永久删除驱动器上的文件，在回收站中无法恢复。我们勾选要使用的驱动器（笔者连接的是USB移动硬盘），点击创建池，系统很快就会把该硬盘加入到存储池中（图2）。

第3步：进入这一步之后，你已经无法进行撤销操作了，即使现在选择取消也无济于事。不过要是之前备份过分区表或用第三方工具重建分区表，驱动器上的数据还是可以找回的。在这一步中可以进行一些简单设置，最主要的是选择“复原类型”，双向镜像至少需要两个存储器，其中某一个发生故障也不影响数据安全；三向镜像更为安全，两个驱动器同时发生故障也无碍，它需要至少5个存储器。另外还有“奇偶效验”和“简单”两种模式，前一种至少需要3个存储器，其中一个出现故障不会影响数据，后一种没有任何数据保护，一个驱动器就能使用。读写速度方面，“奇偶效验”模式速度最快，其次是“简单”模式，双向镜像和三向镜像性能比较接近。笔者建议，现在硬盘质量都还不错，两块同时出故障的概率极低，一般用户选择奇偶校验模式就足够了（图3）。

第4步：创建、格式化存储空间完成之后，就可以查看存储池的详细信息，以后如果容量不足可随时添加硬盘解决，点击“添加驱动器”即可。此外还可以继续创建多个存储空间，Windows 8允许存在多种类型的存储池，可创建最安全的三向镜像存储池，把最重要的文档、图片保存在里面也是个不错的选择。事实上，笔者建议最好按照文件的重要性创建多个存储池，比如音乐、电影等文件放在“简单”模式的存储池下即可，也能减少对磁盘空间的占用（图4）。



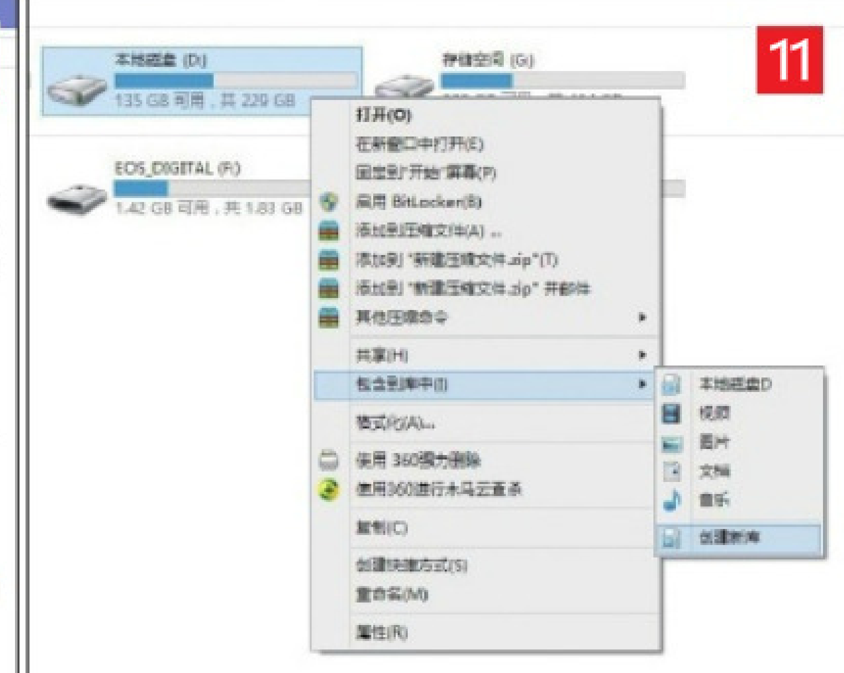
存储空间的备份

为了避免数据误删、文件损坏等情况，存储空间也需要备份，尽管Windows 8不具备像Windows Home Sever一样的完全备份或单独备份某些









文件等功能，但也提供了全新的“文件历史记录”特性。这项功能可以把Windows库中的内容用类似“快照”的形式保存在外置存储器中（如U盘、移动硬盘或SD卡）。在默认设置下，它会每小时自动备份库中发生改动的文件。具体的配置方法如下：

第1步：在“控制面板→系统和安全→文件历史记录”找到“文件历史记录”功能，点击“启用”系统就会把文件、桌面、联系人和收藏夹中的数据保存到默认的驱动器中，以后需要恢复时选择“还原个人文件”，再从备份中选择即可（上页图5）。

第2步：如果想要修改默认驱动器，应该点击“选择驱动器”选项，从列表或本地局域网中选择存储位置。此外还可以查看某个驱动器下现有的备份情况，最后选择“确定”完成设置（图6）。

第3步：如果某些文件不想做备份（例如下载文件夹），就可以选择“排除文件夹”选项，然后点击“添加”并找到库中的文件夹，最后保存更改即可（图7）。

第4步：既然作为家庭数据中心，我们当然要把其他PC上的内容保存到计算机上，方法是在“文件历史记录”中选择高级设置。这里除了能选择保存副本的频率、脱机缓存大小、保存旧版本的有效期之外，还有一项“建议此驱动器”，勾选它就代表家庭组中的其他计算机可以直接把文件保存到这台计算机上。完成了以上设置，家中各台计算机的文件就得到了可靠的保护（图8）。

用家庭组共享文件

现在我们学会了如何配置存储空间与备份文件，那么怎样从家中的其他计算机上访问数据呢？如果你的所有设备都运行在Win7以上版本的操作系统，最方便的做法还是使用家庭组工具。这项功能允许局域网中的计算机直接访问这台服务器上的库，而且由于家庭组有密码保护，用户不必担心未授权的访客触及隐私文件。具体的配置方法如下：

第1步：创建一个家庭组。在“控制面板→网络和Internet”中打开家庭组并点击下一步，从弹出的菜单中选择共享哪些文件，设置是否共享打印机，最后记下显示的密码，其他计算机在家庭组中搜索并加入（图9）。

第2步：如果使用的是WinXP等较为老旧的系统，则可以通过传统的文件共享方式来互通数据。方法是先在“控制面板→网络和Internet→网络和共享中心→高级共享设置”中“来宾和公用”下选择“启用网络发现”，再把Windows 8系统计算机上的文件、文件夹共享给“Guest”用户（图10～下页图12）。

流媒体与远程访问

图片、音乐、视频等文件通过Windows 8的流媒体传输功能，可以在局域网中方便地播放，我们不妨把这类文件都存储在这台Windows Home Server上，免得保留多个副本占用磁盘空间，其他设备简单配置一下，浏览它们比在本地打开更方便。具体的配置方法如下：

第1步：进入“控制面板→网络和Internet→网络和共享中心→媒体流选项”点击“启用媒体流”，系统会进入如图所示界面（下页图13）。如果报错，可查看系统服务中的“Windows Media Player Network Sharing

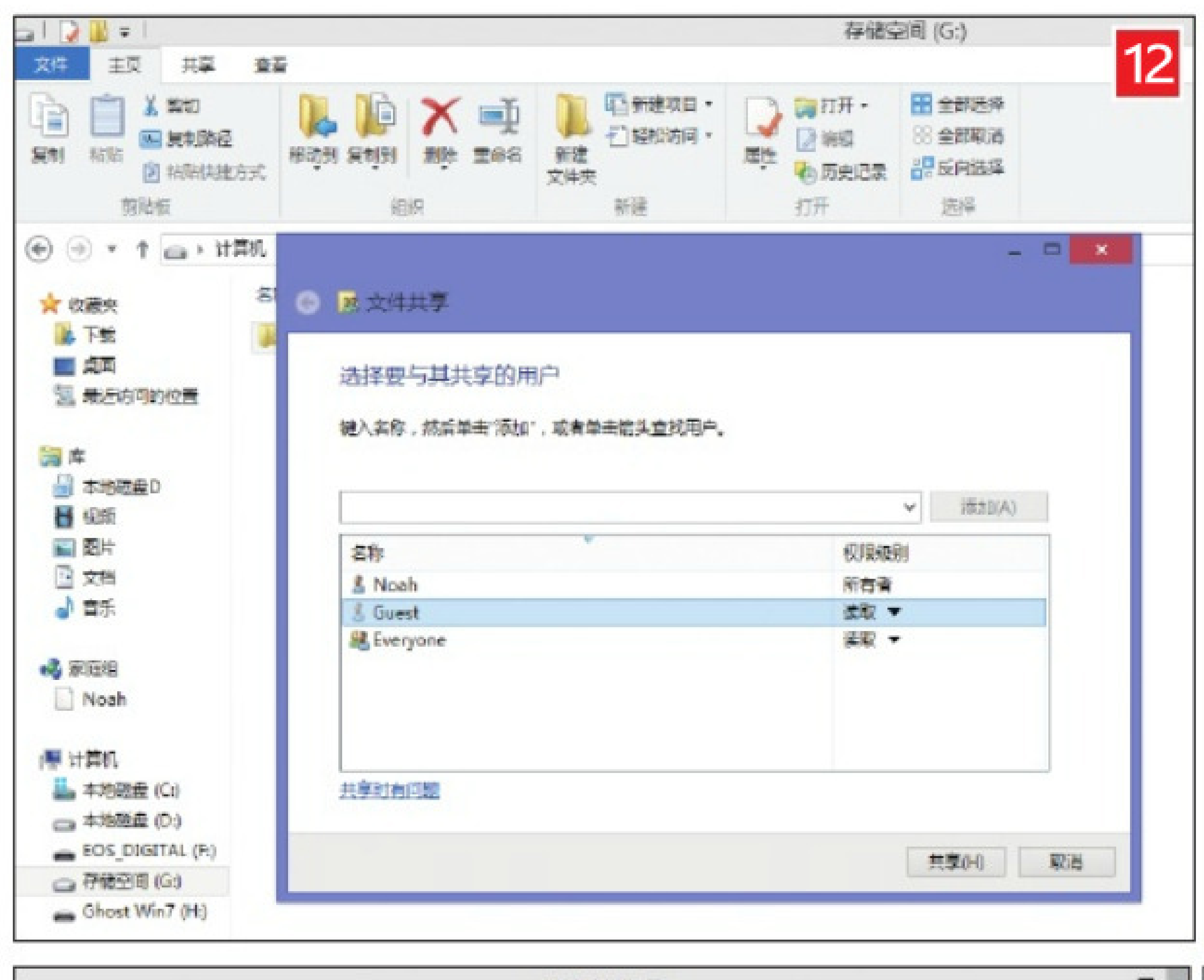
Service”是否被启用。

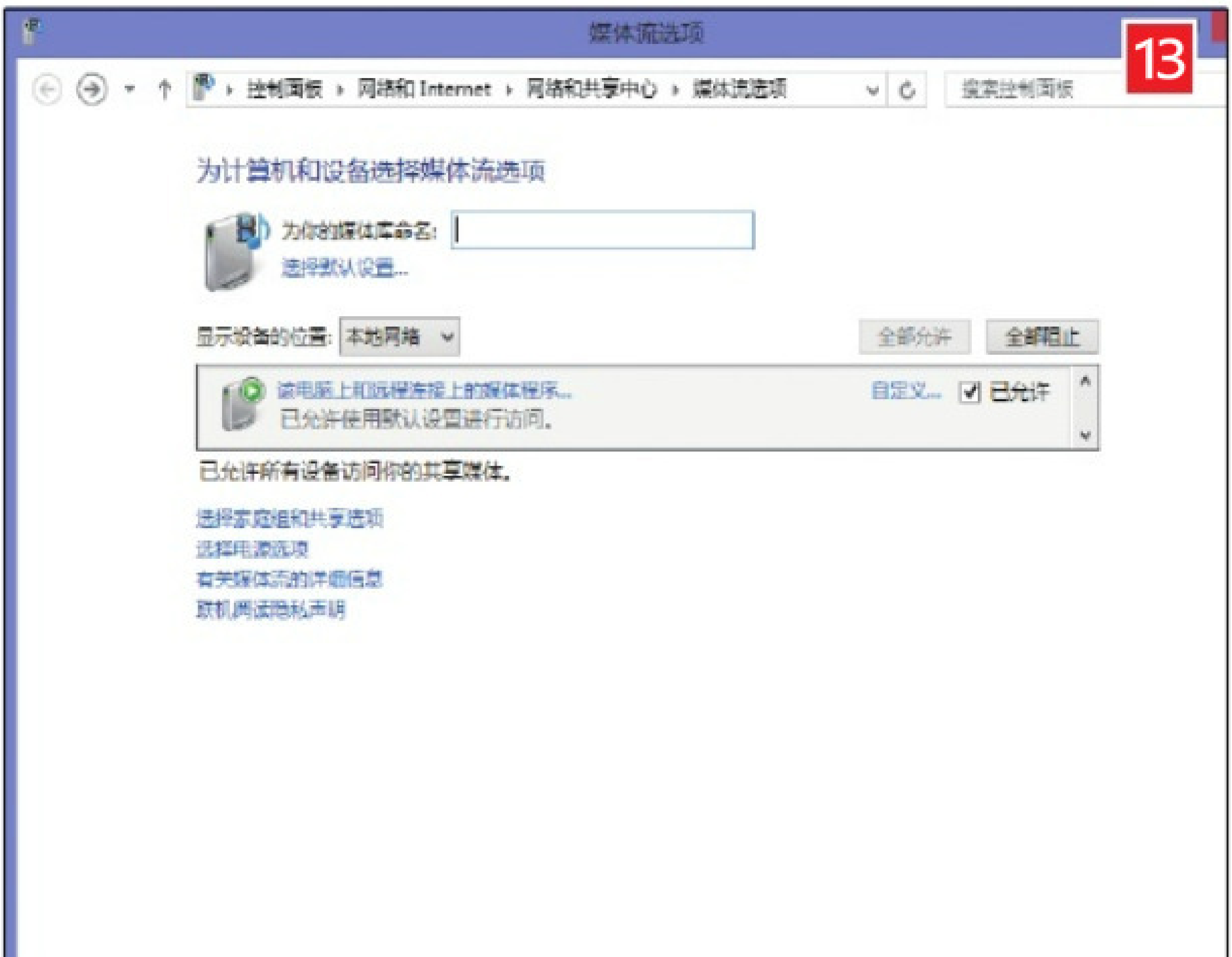
第2步：设置完名称后，我们还可以自定义库中数据的星级和家长分级，所有设置生效后，你可以在网络或家庭组中查看到家庭组共享的流媒体资源（图14）。

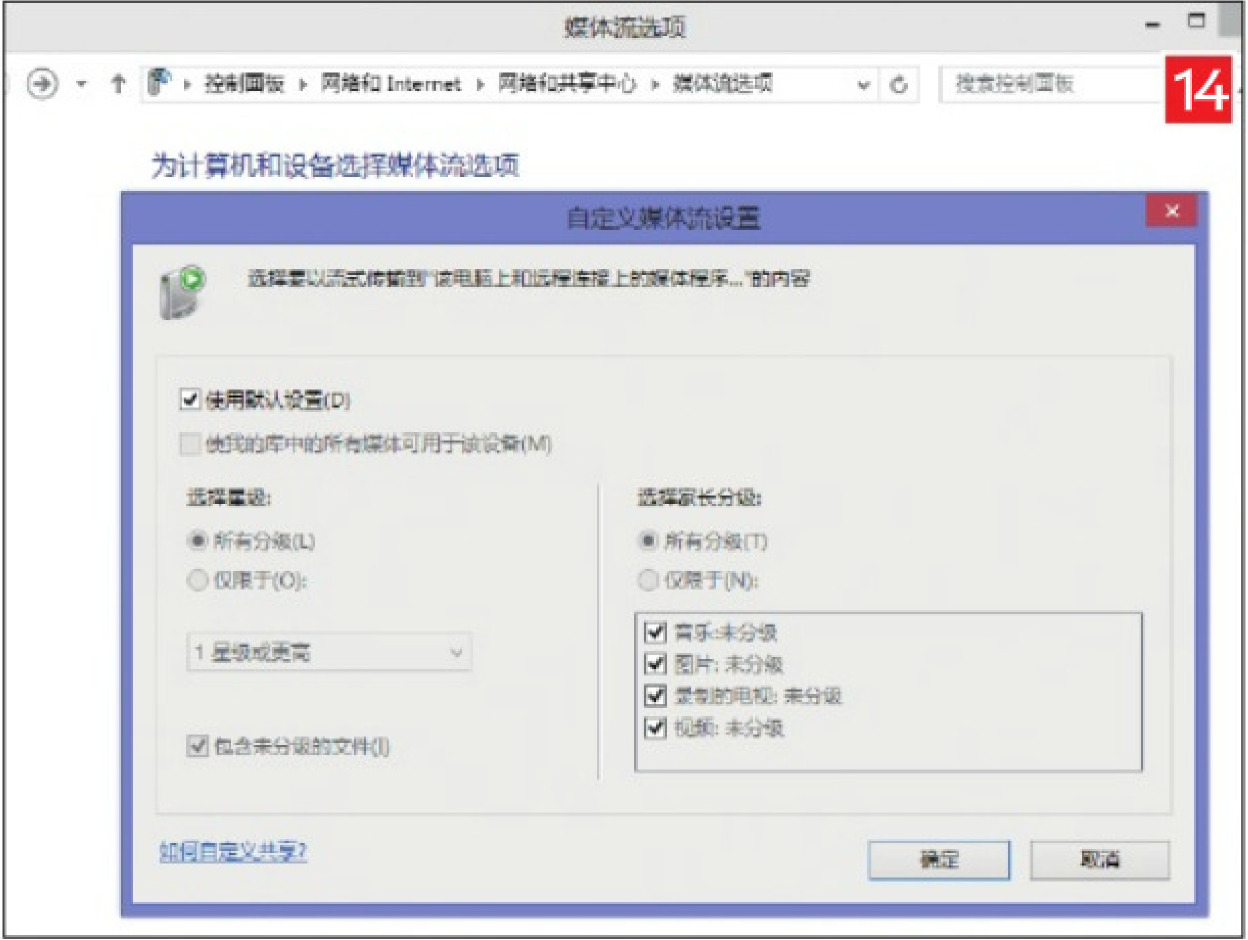
第3步：打开Windows Media Player，在“媒体流”下勾选“允许远程控制我的播放器”和“自动允许设备播放我的媒体”（图15）。

第4步：在这台作为数据中心的Windows 8计算机上，选择家庭组中任意一台计算机上的媒体资源，右键时就会出现“Play to”菜单，之后选择要在哪台计算机上进行播放，选中的媒体文件就会被实时传输到相应的设备上（图16）。

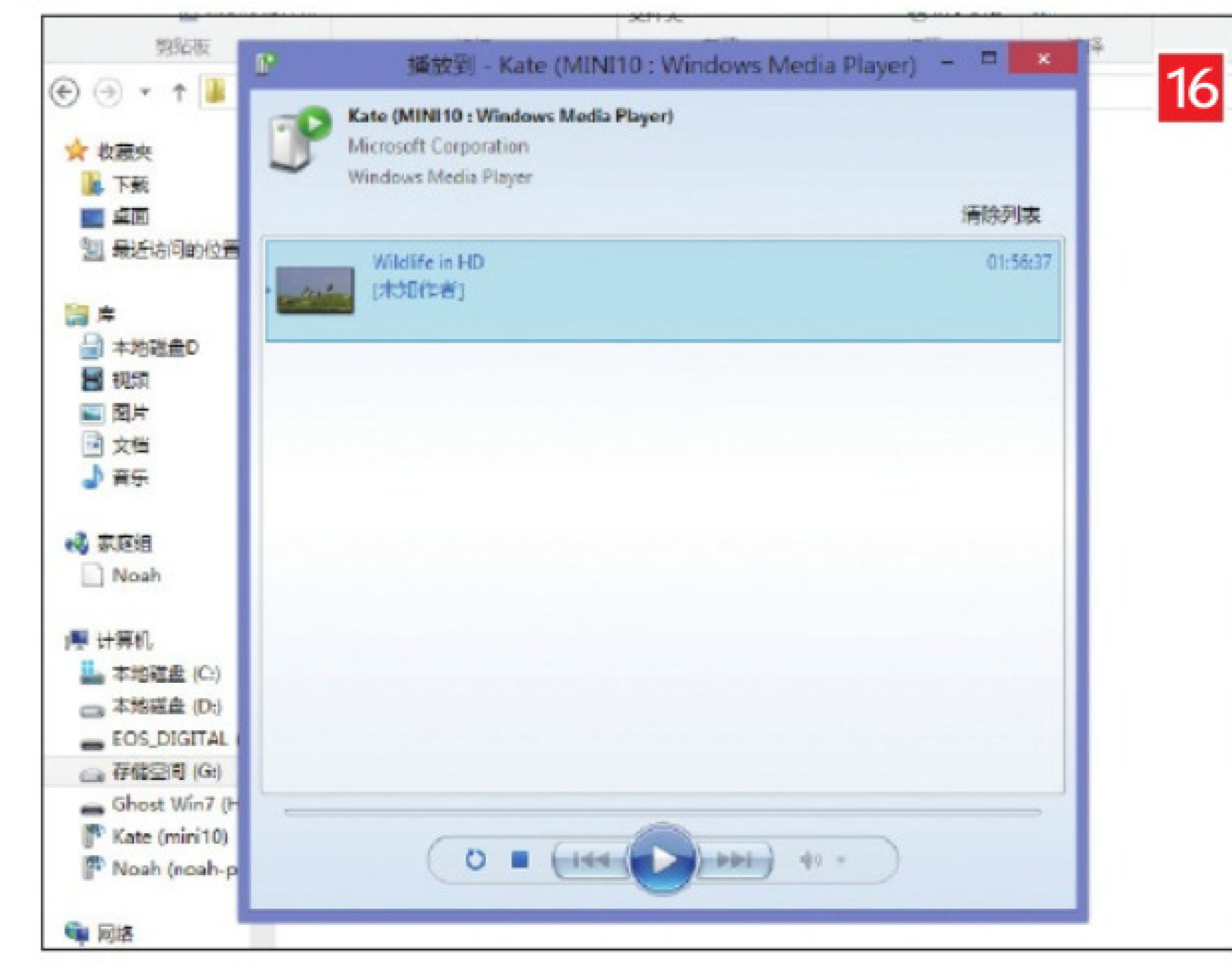
值得一提的是，Windows 8还可以利用SkyDrive远程访问计算机上的文件，只要在作为数据中心的计算机上安装了SkyDrive客户端，就可以从网页或任何一台同样安装了SkyDrive客户端的计算机上访问其中的文件（图17）。由于配置过程比较简单，本文不再赘述，大家按照程序提示操作即可。

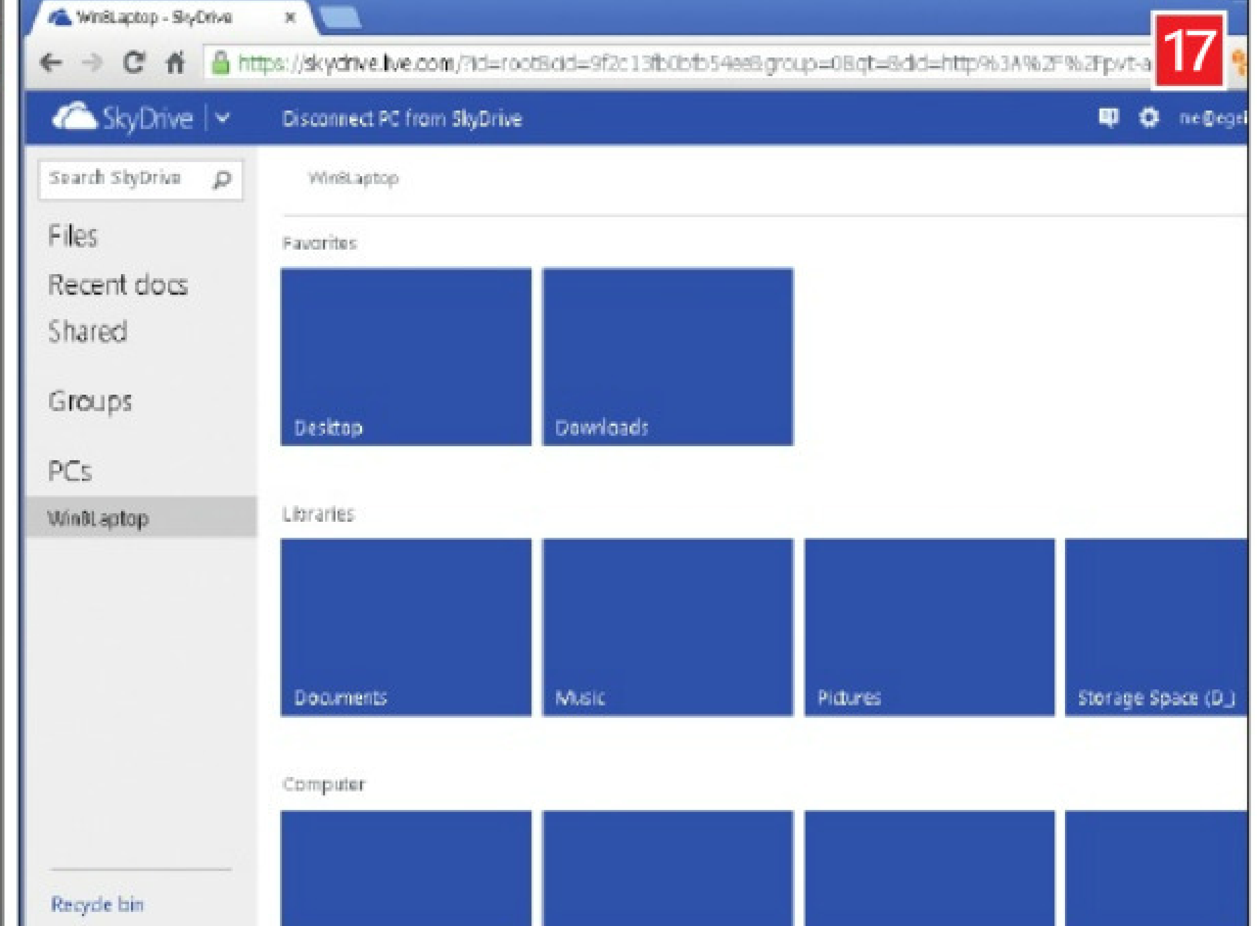












与时间赛跑 改善Windows 8的续航能力



■上海 小残

如何改善笔记本的续航能力一直是困扰用户的难题，Windows 8操作系统针对移动电脑设备进行了一系列的人性化设计，善用它们就可以获得相当不错的节电效果。

随时查看电池电量

在Windows 8操作系统中，查看电池电量是一件非常方便的事情。用户可以随时将鼠标（或使用手指触摸以及快捷键“Windows徽标键＋C”）移动到屏幕右下角，即可出现Charms边栏，此时屏幕右侧会显示搜索、共享、开始、设备和设置超级按钮，屏幕左侧则会出现时间日期以及电池电量图标（图1）。

适当降低屏幕亮度

白天使用电脑时，由于日光较强，需要将屏幕亮度调整到80%左右才可以正常工作；而晚间则需要降低亮度保护眼睛，同时也会起到延长续航时间的作用，尤其是那些喜欢在被窝里看电影的同学。

为了能让用户快速调节屏幕亮度，很多笔记本电脑都是利用“Fn”组合功能键来实现，或者点击系统托盘中的电源图标，进入“电源计划”来调节，显然这些方法都不是很方便。Windows 8系统专门为显示器亮度设计了调整按钮，你可以弹出Charms边栏→点击“设置”→使用下方图标调整亮度，或者使用“Windows徽标键＋I”组合键呼出系统设置边栏直接调节（下页图2）。

使用“Windows移动中心”也可以轻易便捷地更改笔记本的常用设置，使用“Windows徽标键＋X”快捷键呼出超级菜单之后选择“移动中心”即可开



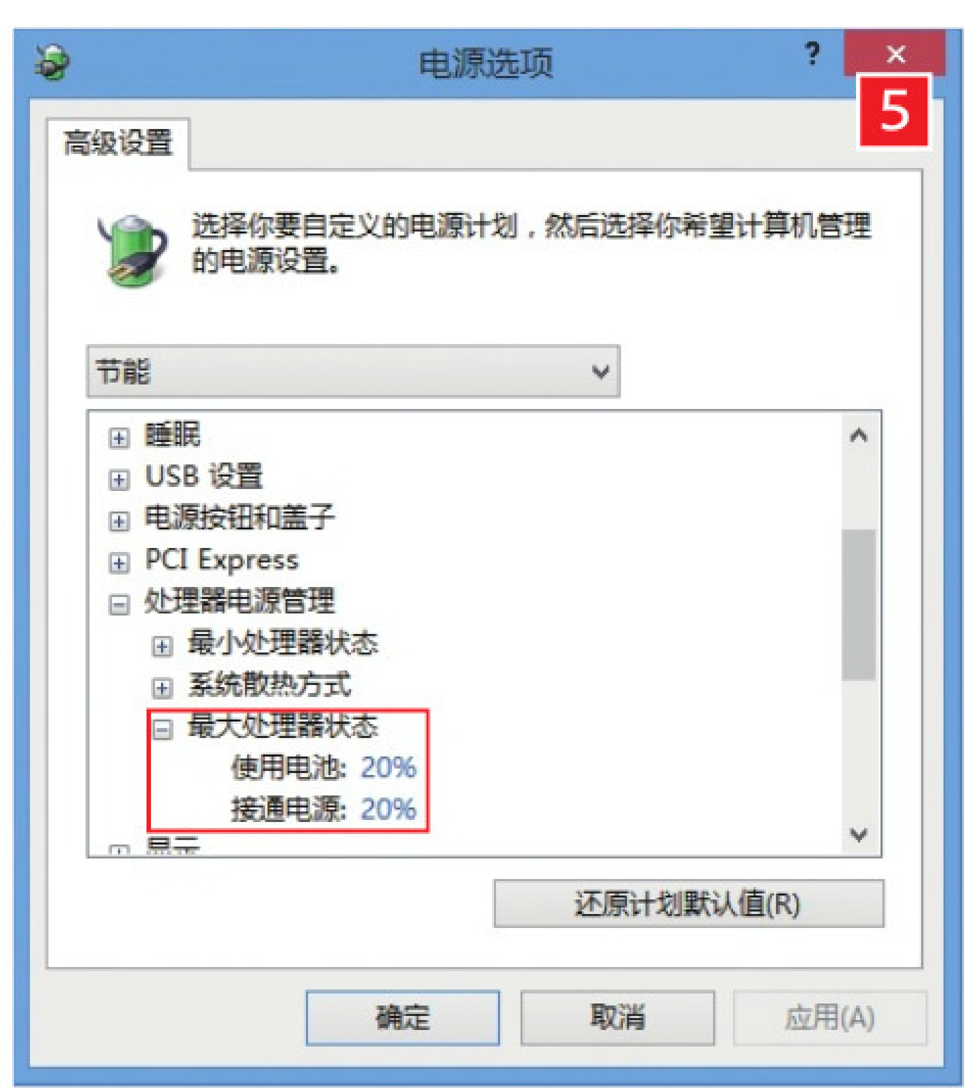
■用鼠标向右下角一滑即可快速查看电量、时间日期等内容



■Charms边栏的设置中集成了很多快速调整工具 ■Windows 8中的Windows移动中心



■设置合理的时间可以有效节省电量



■Windows 8中隐藏的降频功能

启（图3）。

·**亮度**：移动滑块可调整显示器的亮度；

·**音量**：通过选中复选框或移动滑块来增加或降低扬声器音量，将电脑设置为静音；

·**电池状态**：检查电池电量或更改电脑的电源计划；

·**屏幕方向**：将平板电脑屏幕的方向从垂直（纵向）更改为水平（横向），反之亦然；

·**外部显示器**：投影到已连接电脑的屏幕，或者更改电脑的显示设置；

·**同步中心**：查看正在进行的文件同步的状态，或更改“同步中心”中的设置；

·**演示设置**：在你要进行演示时使用此设置，此时你的电脑将保持打开状态，并且将关闭系统通知，以便不会中断演示。

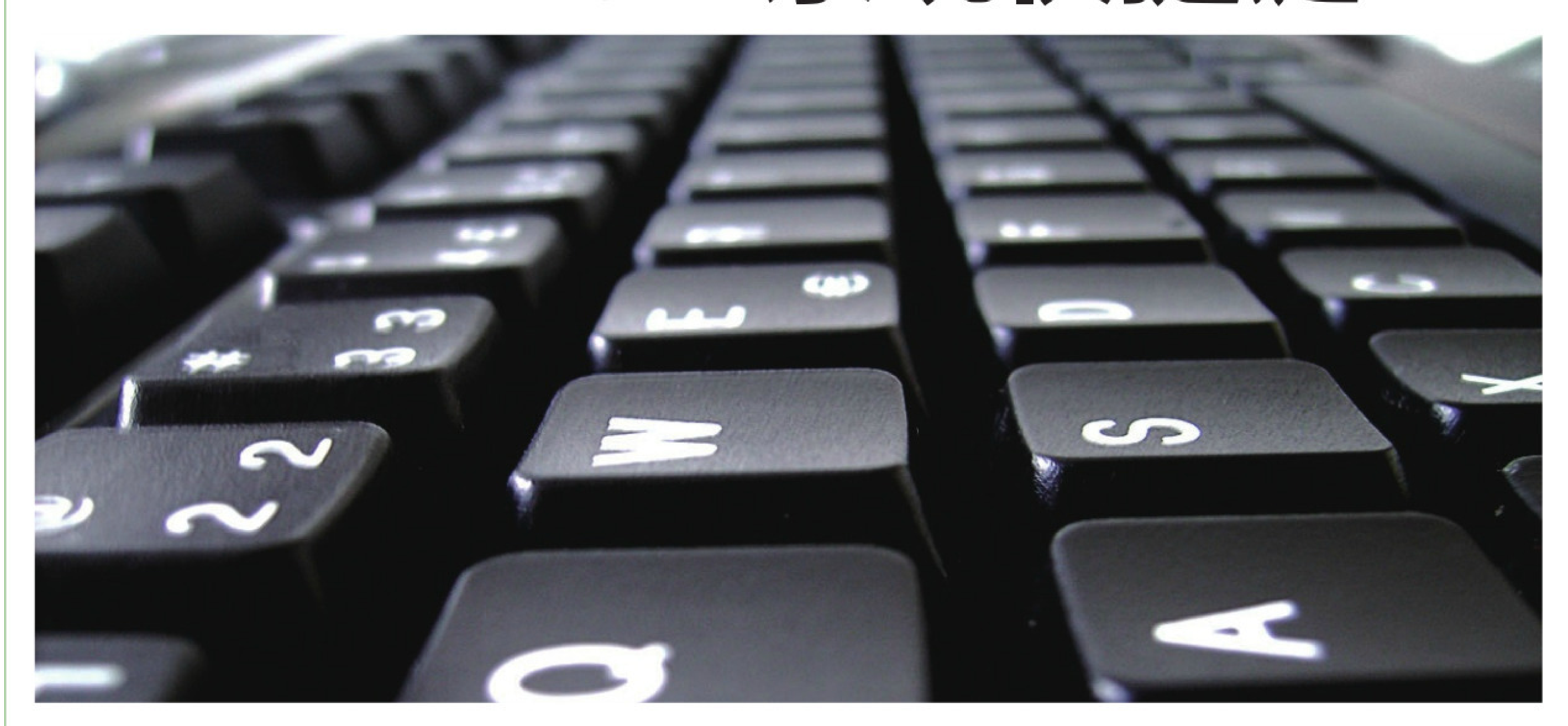
创建电源计划

对于笔记本用户来说，在不同环境下切换合适的电源计划是节省电量的重要方法，在不接外部电源的情况下应该及时调整为“节能模式”，根据需要调整“降低显示亮度”和“关闭显示器”两个选项（图4）。然而Windows 8中的默认设置远远还不够，省电达人通常还要进一步进行高级配置。

首先点击“节能”右侧的“更改计划配置→更改高级电源配置→更改当前不可用的设置”，在“Internet Explorer”项目中，“JavaScript计时器频率”在使用电池时为“最大电源节省量”，接通电源后可选“最高性能”；在“桌面背景设置”中，使用电池时“放映幻灯片”设为“暂停”，接通电源后可选“可用”；在“无线适配设置”中，使用电池时“节能模式”为“最高节能”，如果不用网络就直接关闭WiFi；在“PCI Express”中，在使用电池时“链接状态电源管理”为“最大电源节省量”；在“处理器电源管理”中，“系统散热方式”在使用电池时为“被动”，“最大处理器状态”可以根据需要调低，此功能会直接起到降频的效果（图5）。P

“指”点江山

Windows 8系统快捷键



■北京 卖正太的小火柴

对于使用非触控设备的Windows 8用户来说，通过键盘组合键来完成一系列快捷操作是一项非常实用的功能，善用Windows徽标键可以让你事半功倍。

Windows徽标键＋Q：搜索应用程序

Windows UI模式下的应用搜索功能，可以查找已安装的Windows 8应用和普通的x86程序。此外使用“Windows徽标键＋W”可直接搜索设置功能，“Windows徽标键＋F”可直接搜索文件（图1）。



1

Windows徽标键＋Tab：正向循环切换应用

该组合键专门用于快速切换到后台开启的Windows 8应用，而“Alt＋Tab”则可以切换传统桌面下的所有窗口与Windows 8应用。若要切换到最近使用的应用可将鼠标指向左上角，当出现上一个应用时单击该角落。若要切换到其他应用可将鼠标指向左上角然后稍微向下移动一点，当出现其他应用时单击所需的应用即可（图2）。

Windows徽标键＋数字键：快速启动任务栏程序

例如当按下“Windows徽标键＋2”时，会运行任务栏从左边（或上边）开始第2个图标所对应的程序（图3）。

Windows徽标键＋X：呼出系统菜单

该组合键相当于在传统桌面的左下角点击鼠标右键，会出现“程序与功能”“设备管理器”“命令行”“控制面板”等常用工具（图4）。

Windows徽标键＋Z：转至命令和上下菜单

在任何Windows 8应用中都可以按下此组合键开启上下程序栏，也可以通过单击鼠标右键来实现（图5）。

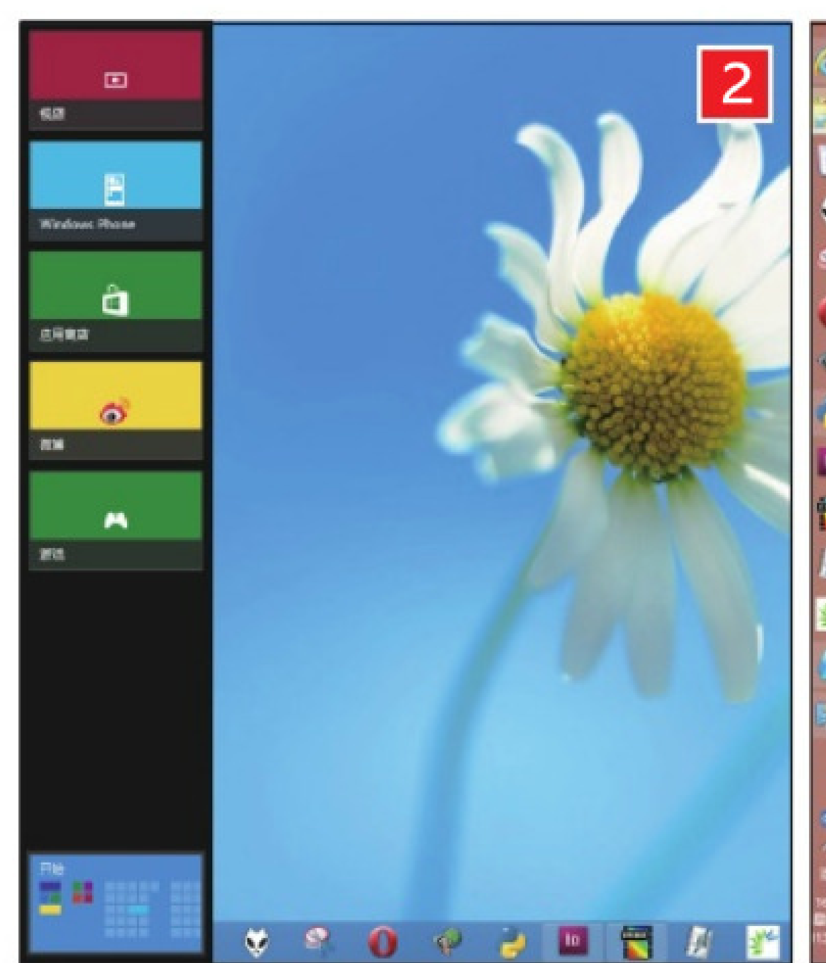
Windows徽标键＋I：快速呼出“设置”超级按钮

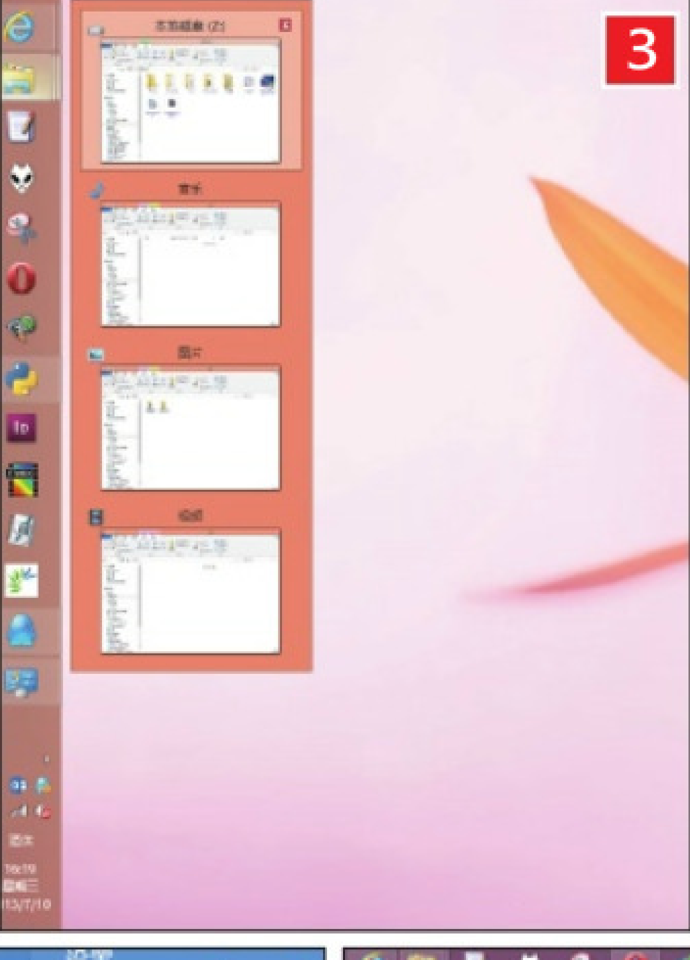
在传统桌面中使用该快捷键主要用来关闭计算机或进入电脑设置，在Windows 8应用中则是开启该应用的设置选项（图6）。

Windows徽标键＋句号：贴靠应用以便并排使用两个应用

该组合键用于快速实现传统桌面与Windows 8应用之间、Windows 8应用与Windows 8应用之间的分屏功能。如果使用鼠标操作则是将指针移动到左上角直至第二个应用出现，然后将该应用拖动到屏幕的左侧或右侧直至该应用后出现一个开口即可（图7）。P

其他常用快捷键一览	
功能	快捷键
呼出右侧Charms边栏	Windows徽标键+C
打开我的电脑	Windows徽标键+E
打开“运行”对话框	Windows徽标键+R
最小化所有窗口	Windows徽标键+M
迅速锁定系统并进入锁屏状态	Windows徽标键+L
打开屏幕放大镜	Windows徽标键+加号
在传统桌面下调整当前窗口	Windows徽标键+方向键
切换语言或输入法	Windows徽标键+空格键
截取全屏并保存为文件	Windows徽标键+Prt Scr
第二屏幕切换	Windows徽标键+P
打开/关闭屏幕竖排锁定（适用于平板）	Windows徽标键+O
搜索电脑中某个设置	Windows徽标键+W

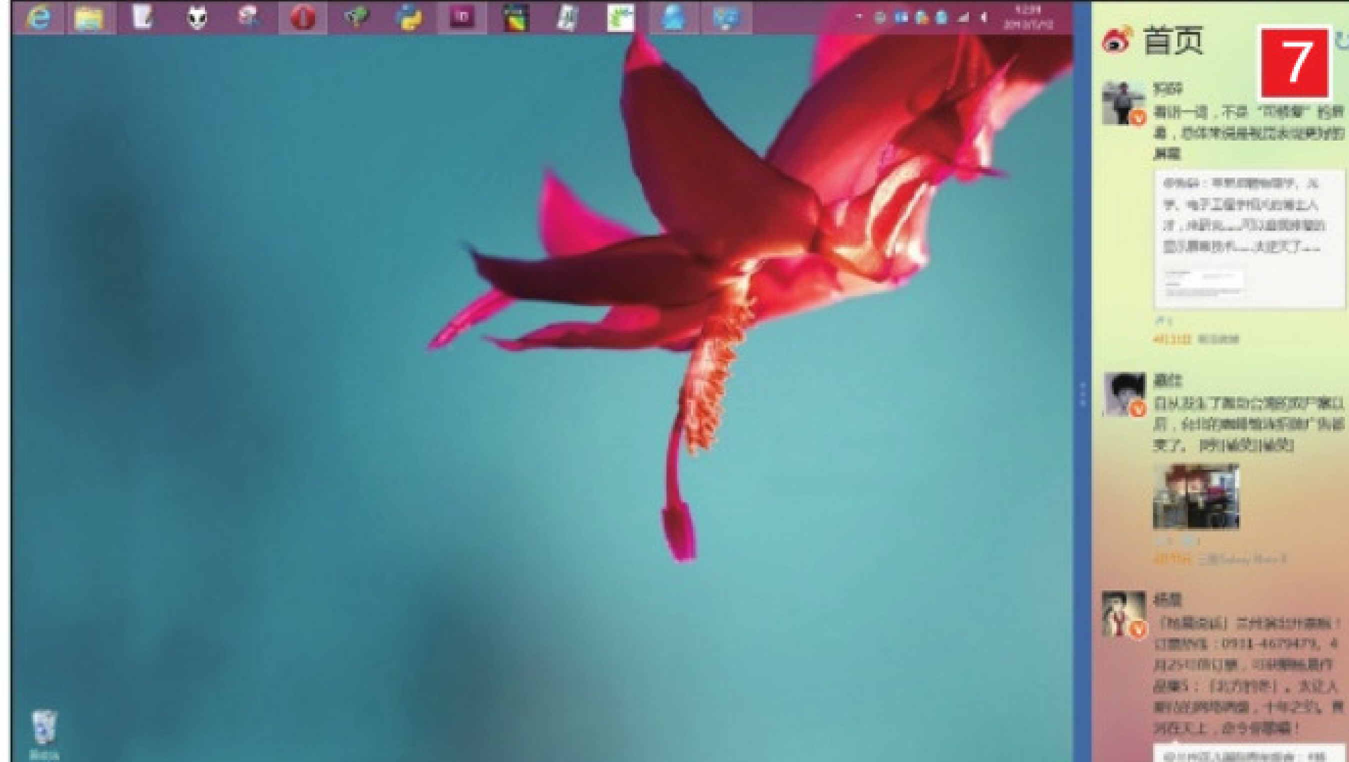












触控的奥妙
Windows 8手势知多少

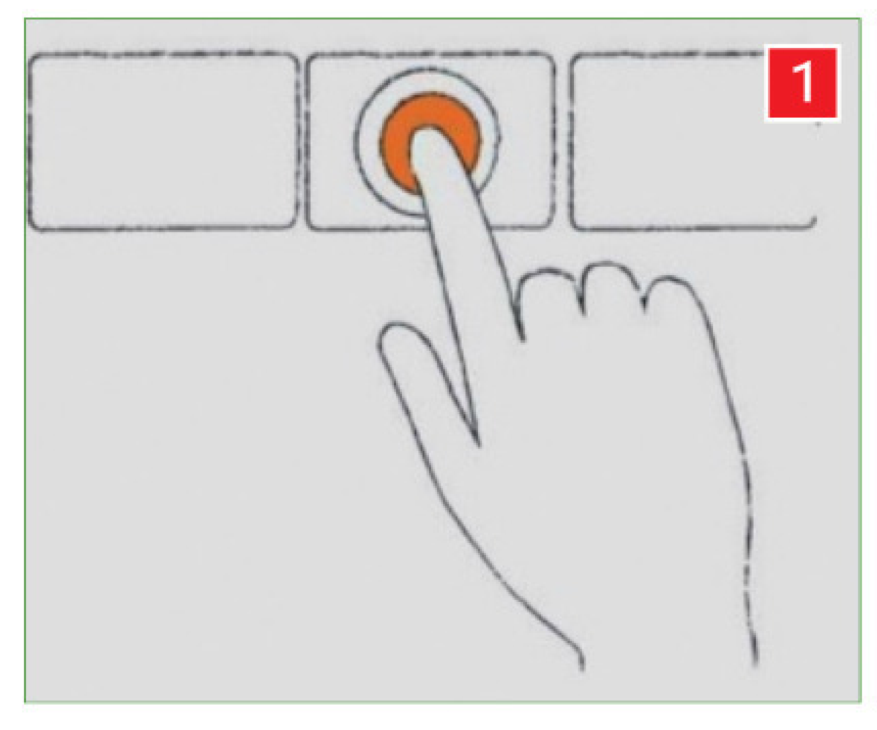


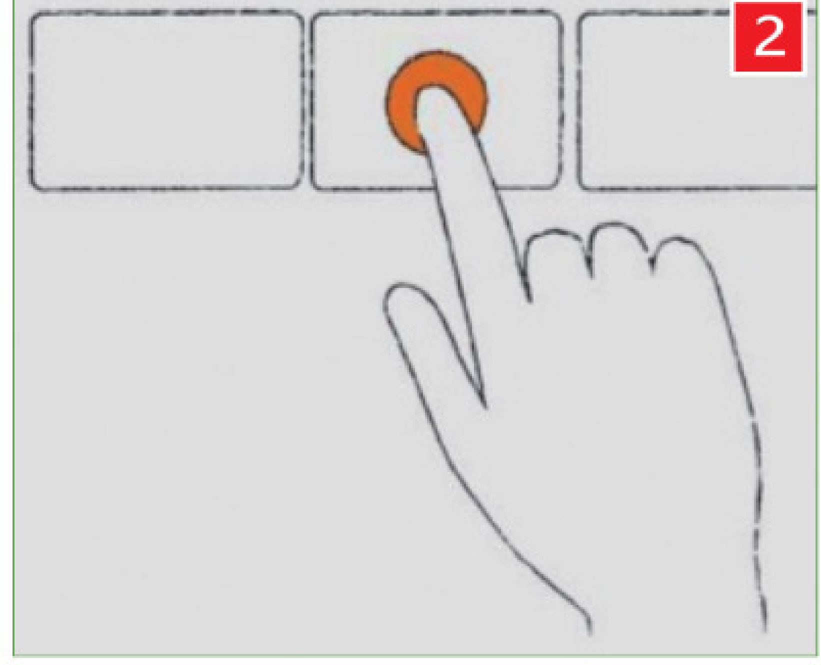
对于拥有Windows 8触控设备的朋友来说，熟练使用各种手势操作能够获得比传统的“鼠标+键盘”组合以外更多更优秀的用户体验。

■北京 第三级机关

任务触发

单个手指单击是最基本的触控手势操作，无论在iOS、Android还是Windows Phone平台上，它都是用户最常使用的手势。单个手指的点击通常会产生一次任务触发，例如运行一个应用、选中一条信息、打开一个链接等，相当于鼠标左键单击的动作（**图1**）。



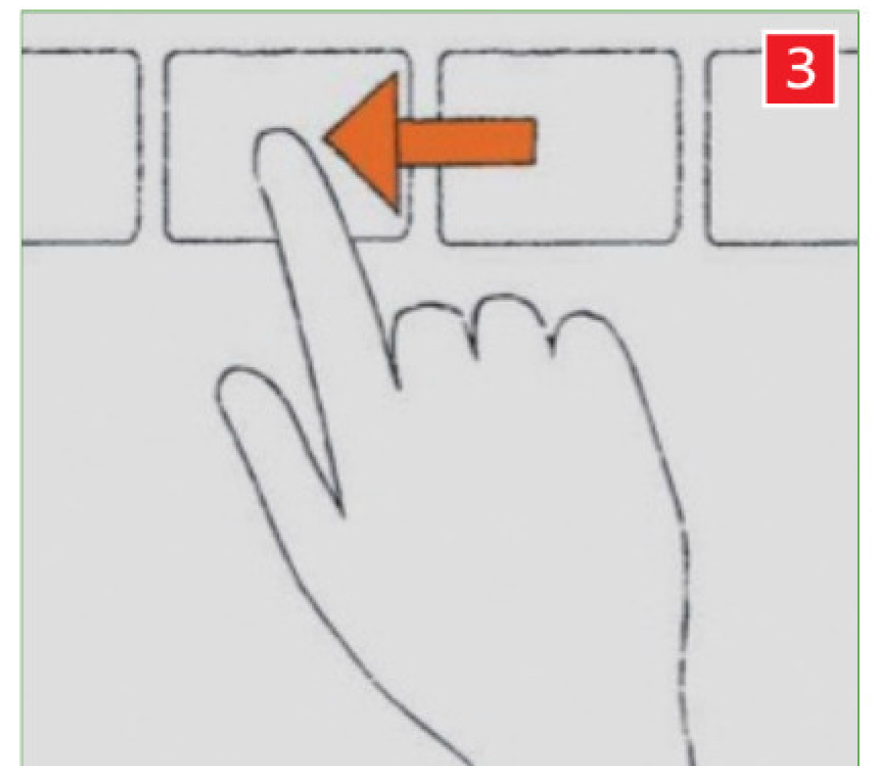


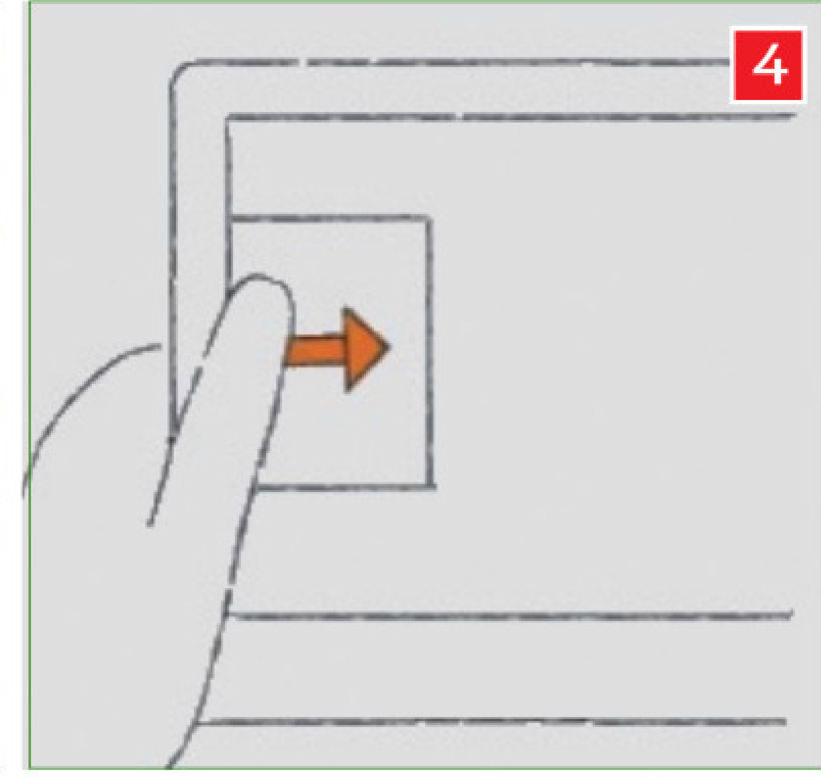
显示功能菜单

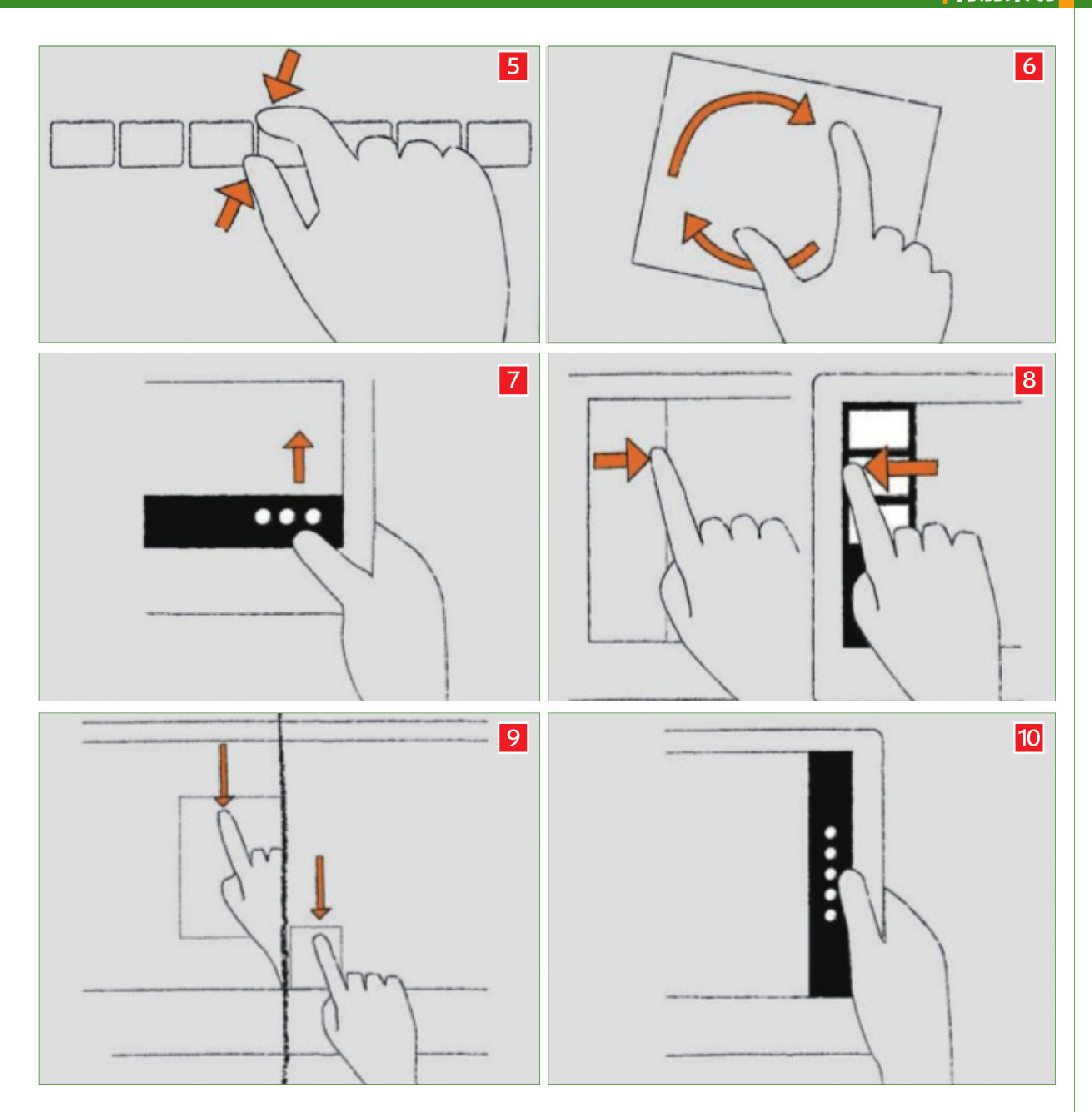
单个手指按住不动相当于鼠标右键单击的动作（但有时不完全等同）。在某些情况下，长按屏幕可以打开菜单或弹出更多的功能选项（**图2**）。

移动对象

单个手指按住不动并在屏幕上拖动，通常是用来移动桌面图标、文件以及开始屏幕中的动态磁贴等操作（**图3**）。







切换应用

用手指从屏幕左端向右长距离滑动，即可切换到最近使用的应用程序（上页图4）。

放大或缩小对象

两个手指开合用于缩放应用或屏幕大小，相当于在按住Ctrl的同时使用鼠标滚轮来实现缩放的操作（图5）。

旋转对象

两个或更多手指按在对象上进行旋转，通常是用来旋转所按住的对象，比如图片（图6）。

显示应用程序菜单

在Windows 8应用中，通过从底部或者顶部边缘滑动屏幕，来显示当前应用的菜单，相当于鼠标右键的操作（图7）。

打开最近使用的应用

用手指从屏幕左侧向右短距离滑动再向左滑回来，即可打开最近使用的应用程序列表，相当于将鼠标移动到屏幕左上角并沿边缘向下的操作（图8）。

关闭应用

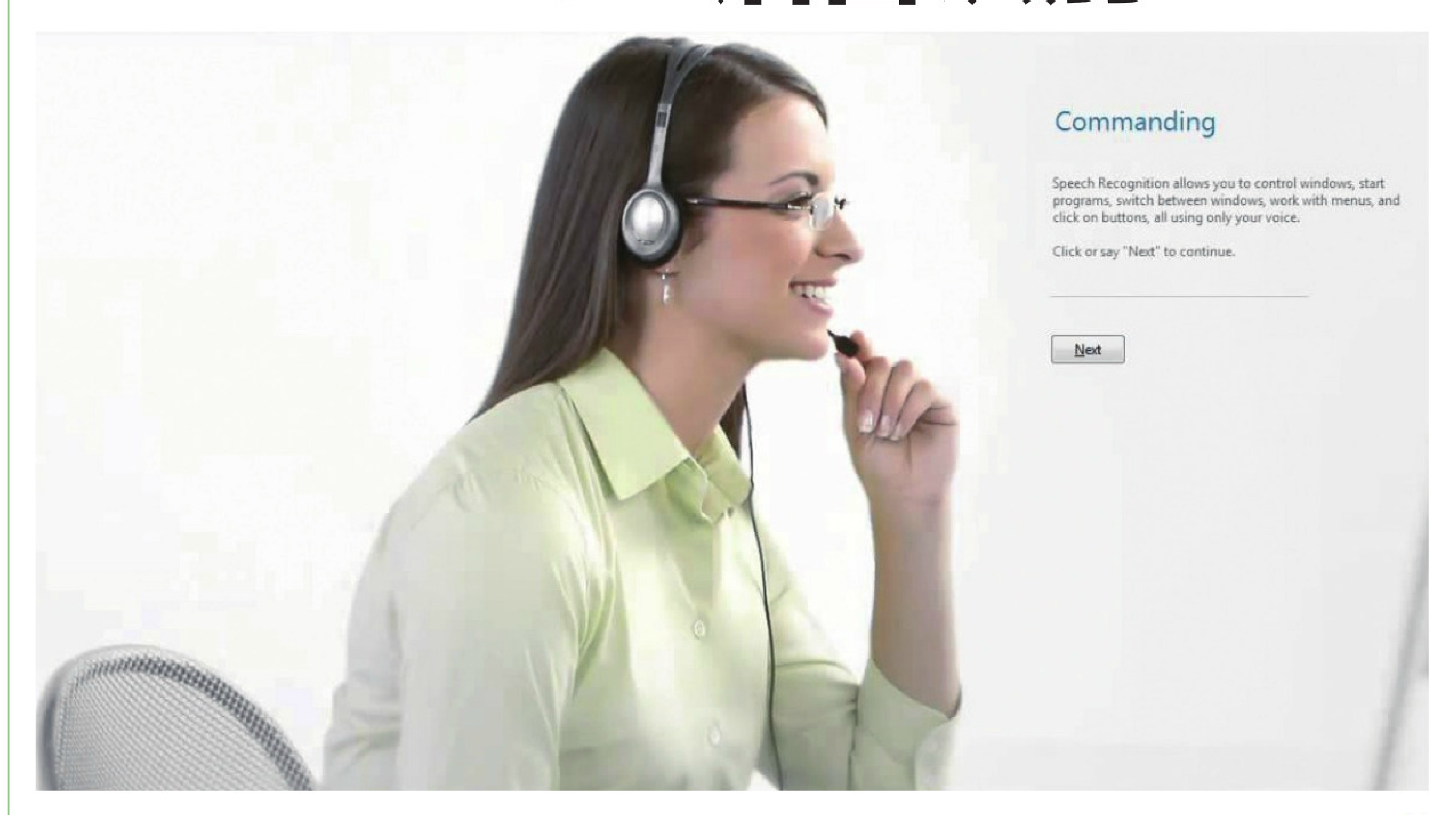
在桌面和Windows 8应用的界面中，从屏幕上方边缘往下拖动即可关闭当前应用（图9）。

显示Charm菜单

在任何界面下，从屏幕右端向左滑动即可打开Charm菜单栏，相当于用鼠标指向屏幕右下角并向上滑动（图10）。P

叫醒你的助手

Windows 8语音识别



新一代Windows 8操作系统提供的语音识别工具能够让使用者以一句话替代一系列的鼠标与键盘操作，显著简化传统的操作流程。

■吉林 小龙

人们一直梦想着和计算机通过自然语言进行交互，与之相关的科技产品也得到了用户的追捧，正像Siri为苹果带来了丰厚回报，Google Now成为谷歌最好的广告一样，微软也在不断升级Windows操作系统中的语音识别功能，有朝一日会在PC平台收获丰硕的果实。在Windows 8中，语音识别依旧藏在系统深处，距离真正的实用化还有很长的一段路要走，不过经过合理的配置，过去需要用鼠标点击多次的操作甚至通过一句话就能实现。那么究竟如何唤醒Windows 8中这项出色的功能呢？

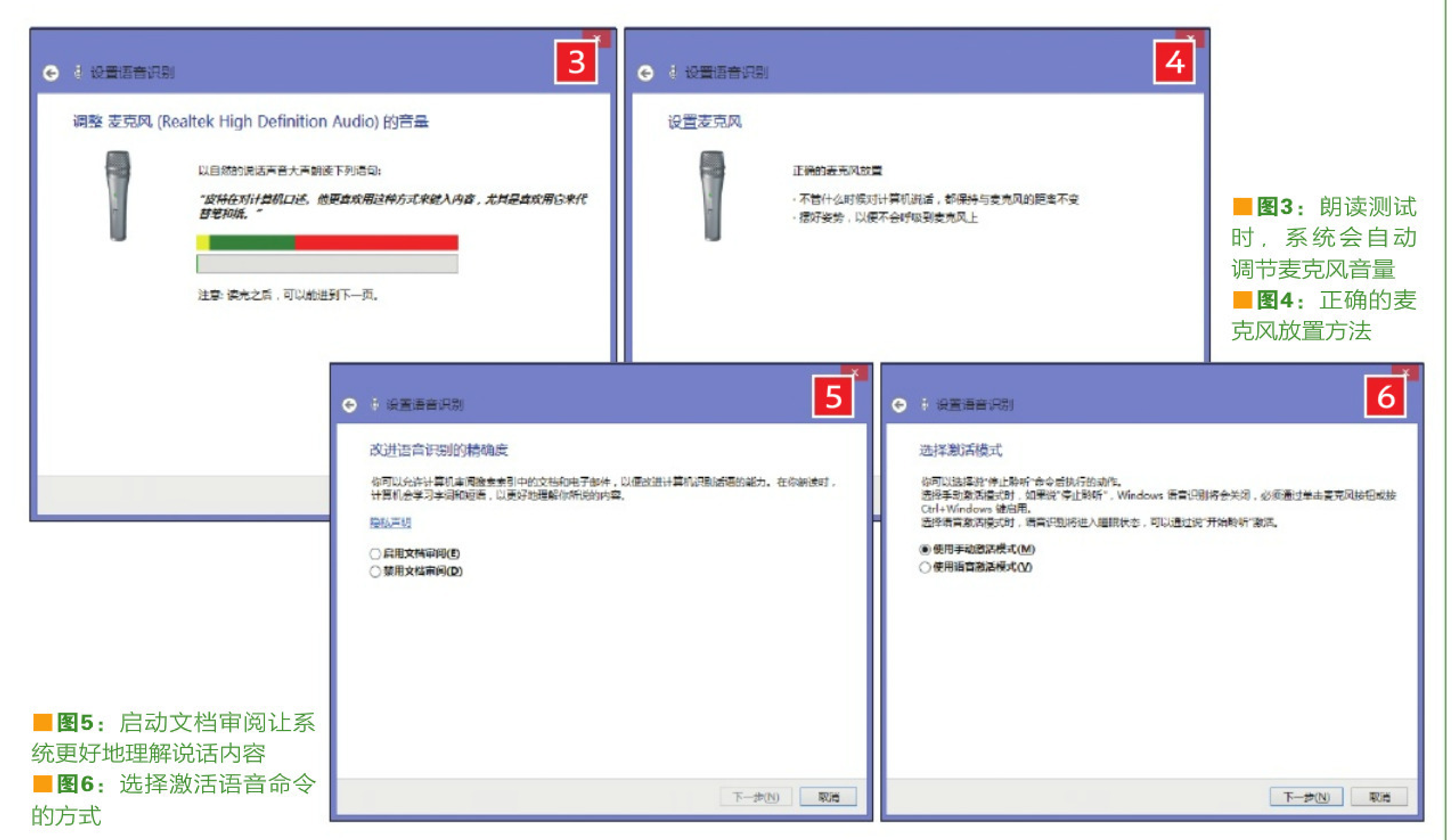
1. 设置语音识别

在Windows 8中，语音识别工具隐藏在“所有应用→Windows轻松使用”的分类下，最简单的开启方法是在开始



■图1：Windows语音识别设置向导

■图2：选择正在使用的麦克风类型，笔记本电脑选择“其他”



■**图3**：朗读测试时，系统会自动调节麦克风音量
■**图4**：正确的麦克风放置方法

■**图5**：启动文档审阅让系统更好地理解说话内容
■**图6**：选择激活语音命令的方式

屏幕（即Windows UI界面）中直接键入“语音”，系统会自动搜索到该程序。首次启动时会进入语音设置向导，基本上一路点“下一步”按照要求操作即可，最后一步记得勾选“启动时运行语音识别”让它随机启动。

在配置过程中，很重要的一点是选择好麦克风类型，笔者建议尽量使用耳机麦克风，因为相对于笔记本内置的麦克风而言，前者受背景噪声干扰较少，软件识别率高。全部设置完成后Windows会贴心地介绍如何正确地放置麦克风（**图1~图6**）。

2. 学习基本命令

语音设置完成后，程序会进入教程模式，完成整个流程需要大约30分钟的时间，其主要内容介绍了语音识别的基本命令，并且会自动生成用于提高识别精度的配置文件。用户不必马上开始学习，之后可以在语音识别工具栏上点击右键并选择“开始语音教程”再次打开（**图7~图9**）。

语音识别最重要的一项功能是文字输入，当光标定位在文本区域时，说出你想录入的内容，系统就会弹出一个小窗口并显示出识别的文字，如果满意就说“插入”，文字便会自动插入到光标



■语音识别教程



■开启或关闭语音识别的方法

定位处。如果识别不准确也可以通过3种方法进行改正，刚刚输入的语音可直接说“更正”，接着按提示操作即可；如果要修改多个字词可以说“更正+词”，然后在“替换面板”对话框中说出正确字词旁边的编号，最后再说“确定”即可。

编辑文本时，一些常用的命令应该牢记，例如在文档中另起一行应说“换行”，插入新自然段应说“新段落”，此外还可以用语音来控制光标，能精确定位到文档开头、段落中间、句子结尾，还能选定或删除文字。所有命令都可以通过语音命令“打开语音参考卡”来查看。

语音命令也可控制Windows中的日常操作，例如打开、最大化、最小化、复制粘贴等命令，直接说出就能识别。如果想要在聊QQ时把语音输入的文字发送出去，可使用命令“点击”（将光标定位在文本框中）以及“点击发送”，系统就会帮你按下发送按钮。如果界面上有多个含有“发送”文字的按钮，语音识别会用数字序号进行标记，之后再让你进行选择（图10）。



文本反馈区会显示语音识别的工作状态





图10：QQ聊天中使用Windows语音识别功能
图11：录制新词“大众软件”

3. 让语音识别更好用

Windows语音识别能够同时辨认出多个用户的声音，想要用好这项特性的前提是进行语音识别训练，方法是进入“配置→改进语音识别”，然后按照提示阅读屏幕上的文字，完成后软件会记住的你声音特点，对提高识别精度很有帮助。除此之外，Windows语音识别工具还自带了“语音词典”，允许用户自定义添加语音词汇，弥补本地词库的不足。想要启用这项功能只需说出“打开语音词典”，然后选择“添加新字词”再说出语音与之匹配，之后软件会生成一个新词，以后用语音说出时就能识别出来了（图11）。

下面笔者通过一个实例来让大家感受一下语音识别的便捷之处。平时笔者在电脑前工作时，如果想要记录下某件重要的事情，总会习惯性地打开Windows自带的记事本或者邮件进行记录。如今启用Windows语音识别之后，就可以向电脑直接说出“打开记事本”让系统自动启动程序，之后再说出想要记录的内容。测试语音录入时，笔者说出“今天下午要去逛街”，语音识别能够完美地自动输入文字，之后继续说“换行”，光标便会另起一行，接着就可以说出下一句话“晚上吃红烧肉”，但由于发音不标准，软件错误地识别成了“晚上吃弱肉”，修改时只要说出“删除这个”，上次录入的文字就会自动撤销，然后再按标准发音重新说一遍直至被正确识别；另一种修改方法是用“转到”命令，先说指令“转到弱”，再说“删除弱”，最后把“红烧”二字加上完成修改。

需要说明的是，文字录入比较适合不会用键盘打字的电脑用户，因为它的输入速度不快且易出错，不过在浏览网页时使用语音命令却适用于每个人，你可以说“向下滚动”“向上滚动”或是“点击XXX”内容，完全可以代替鼠标操作。现在就打开电脑使用Windows 8，体会一下语音操作的便捷之处吧！P

生活井然有序
Windows 8计划任务

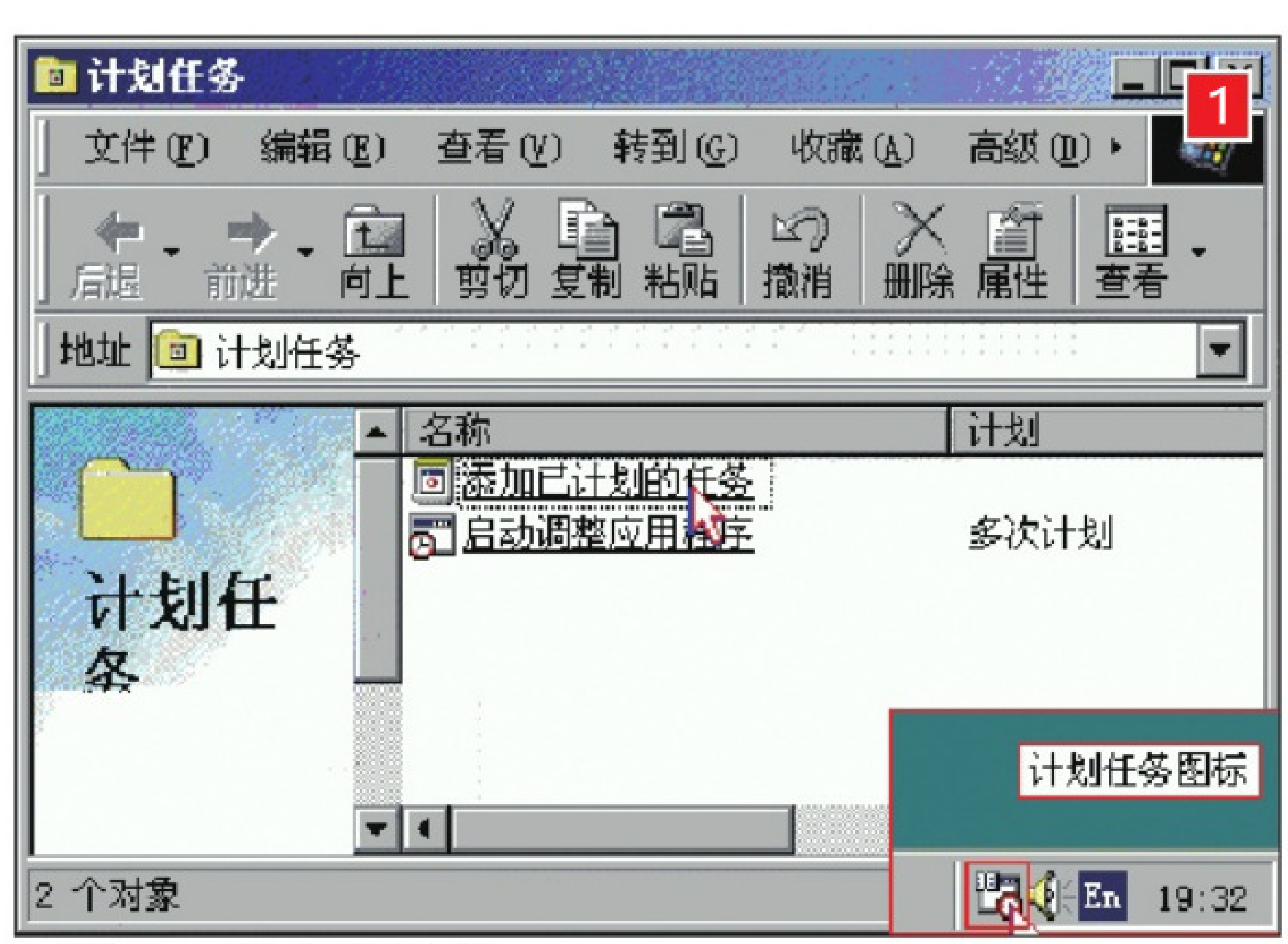


Windows 8操作系统中的任务计划程序可以让使用者轻松、全面地制定程序执行计划，相对于第三方工具将更加简单、安全、有效。

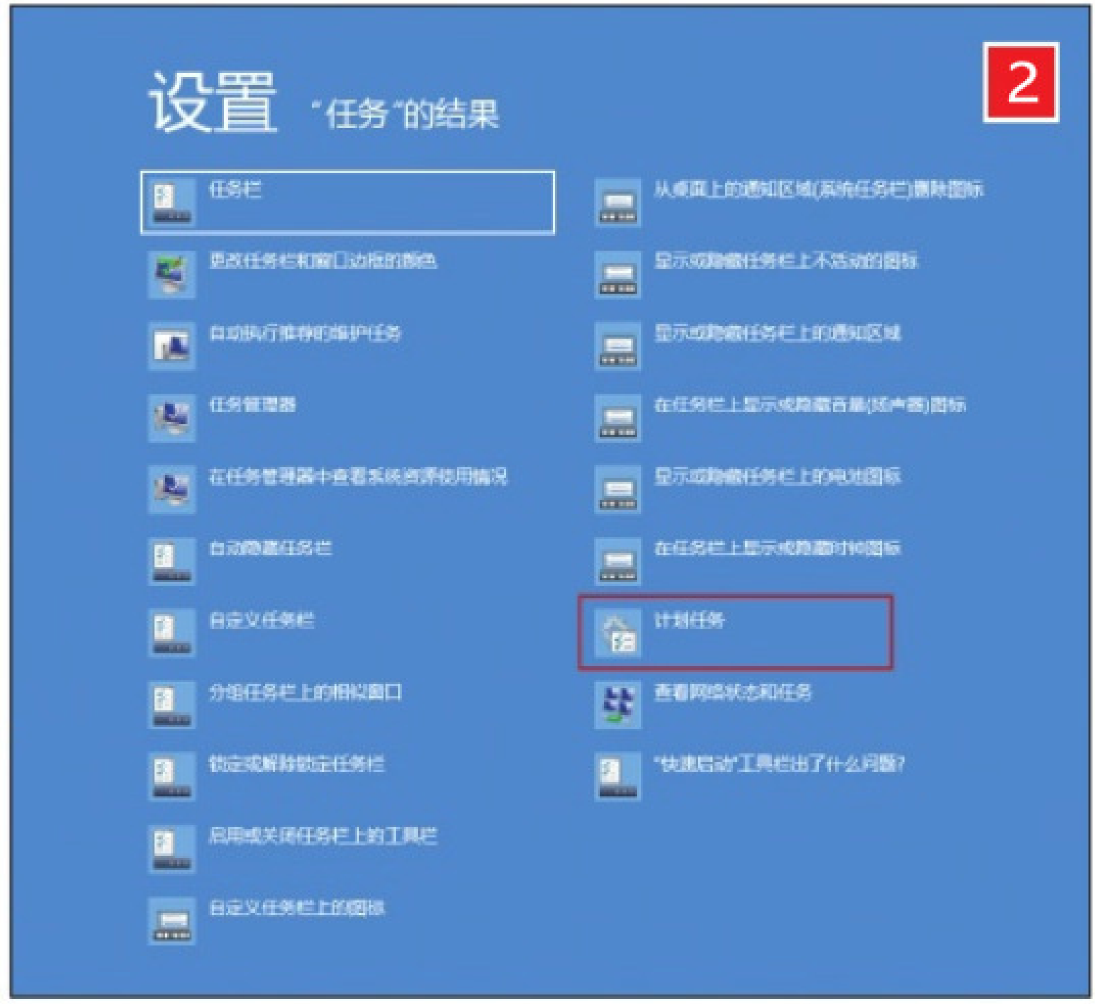
■广州 Willa

Windows操作系统的计划任务工具早在Windows 98时代就已经出现，该功能可以指定某程序在某时间运行，类似程序运行的日程表，可以减少用户的工作强度，让我们专心应对更加重要的事情。不过随着操作系统的不断升级，很多使用者似乎已经忘记了这个自带的实用工具，甚至还会将计划任务服务关闭来节省资源。

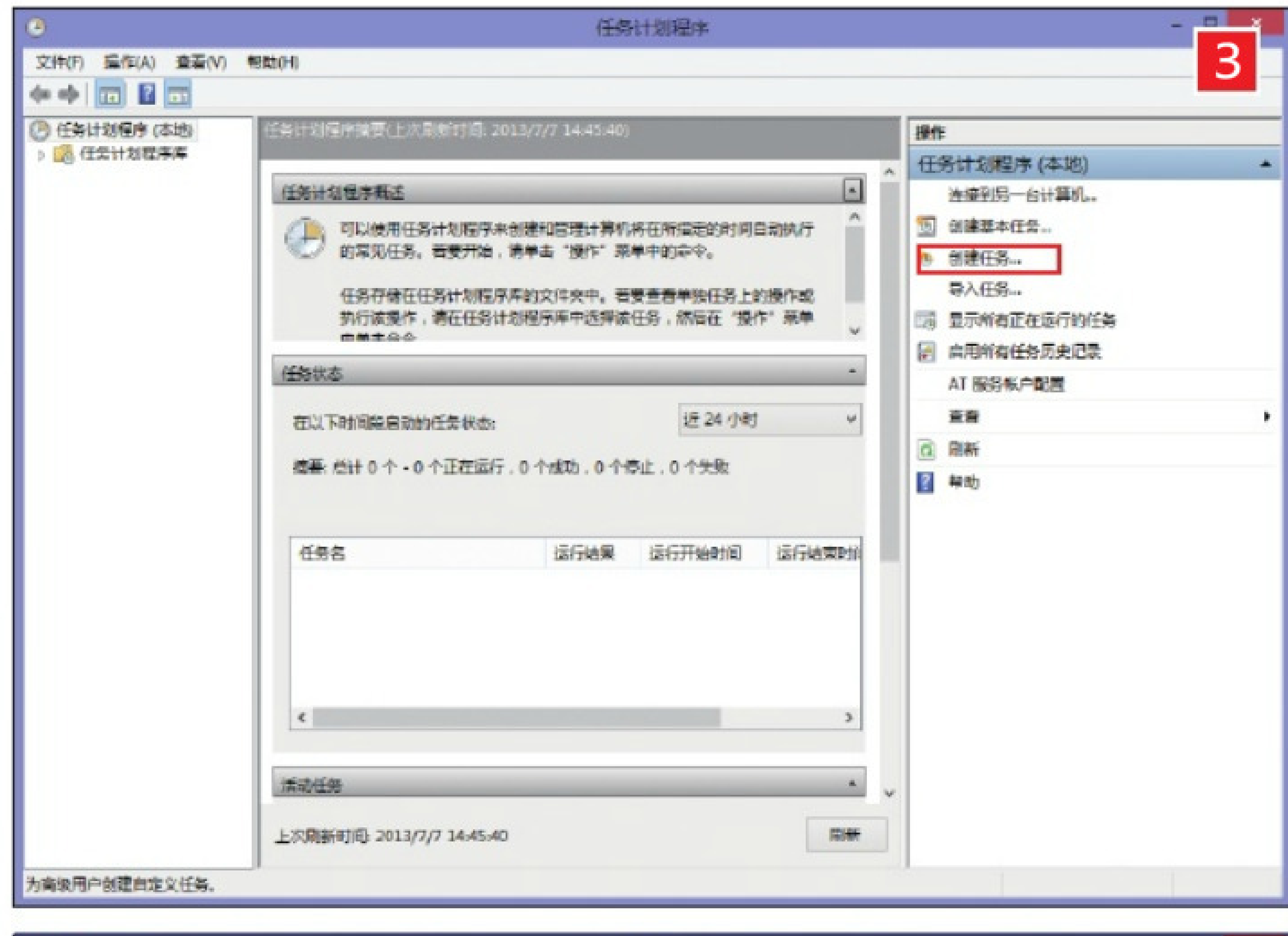
在Windows Vista之后的系统版本中，任务计划程序依然被保留了下来，并且在功能与实用性上有了不小的增强。下面我们就来看看如何在Windows 8中设置任务计划，让我们的生活变得井然有序。



■Windows 98中的计划任务



■使用“Windows徽标键＋W”并输入“任务”关键字即可找到“计划任务”程序

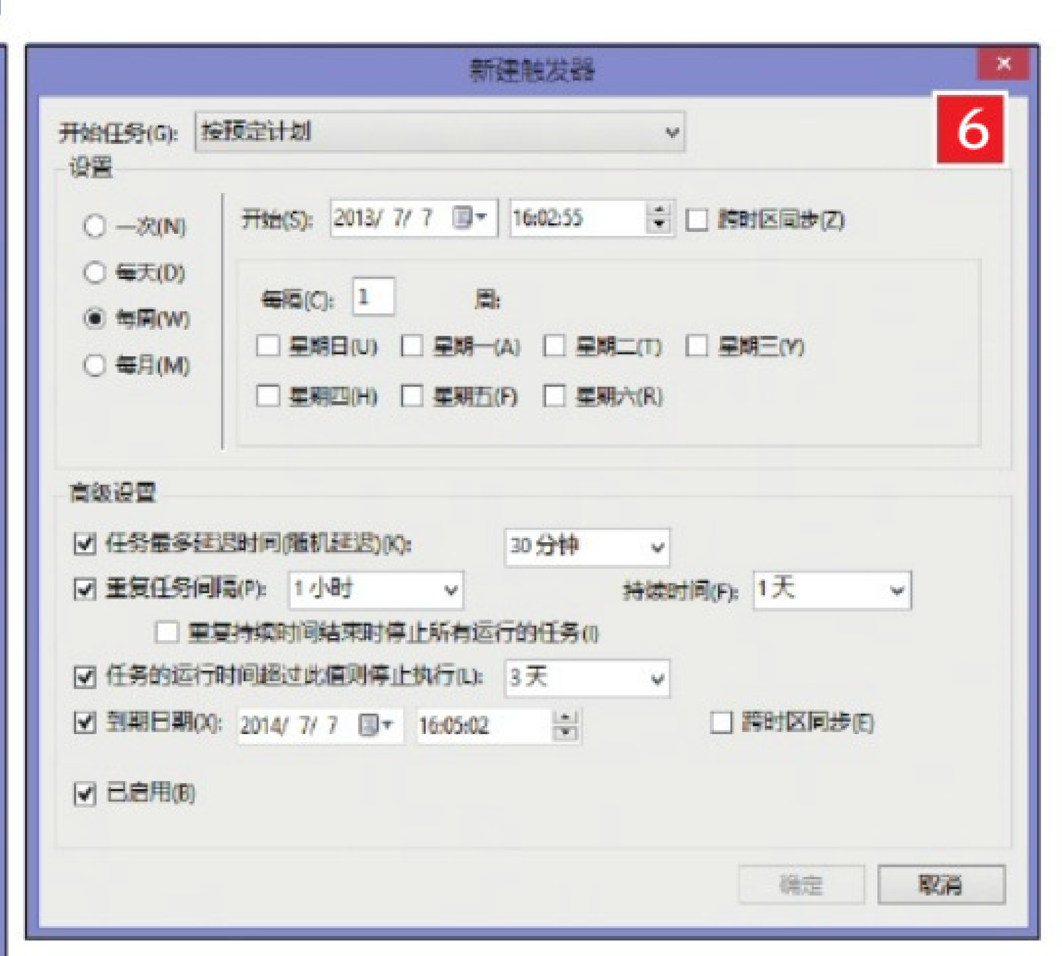




■图3：启动任务计划程序后，在右侧的“操作”工具栏中选择“创建任务”

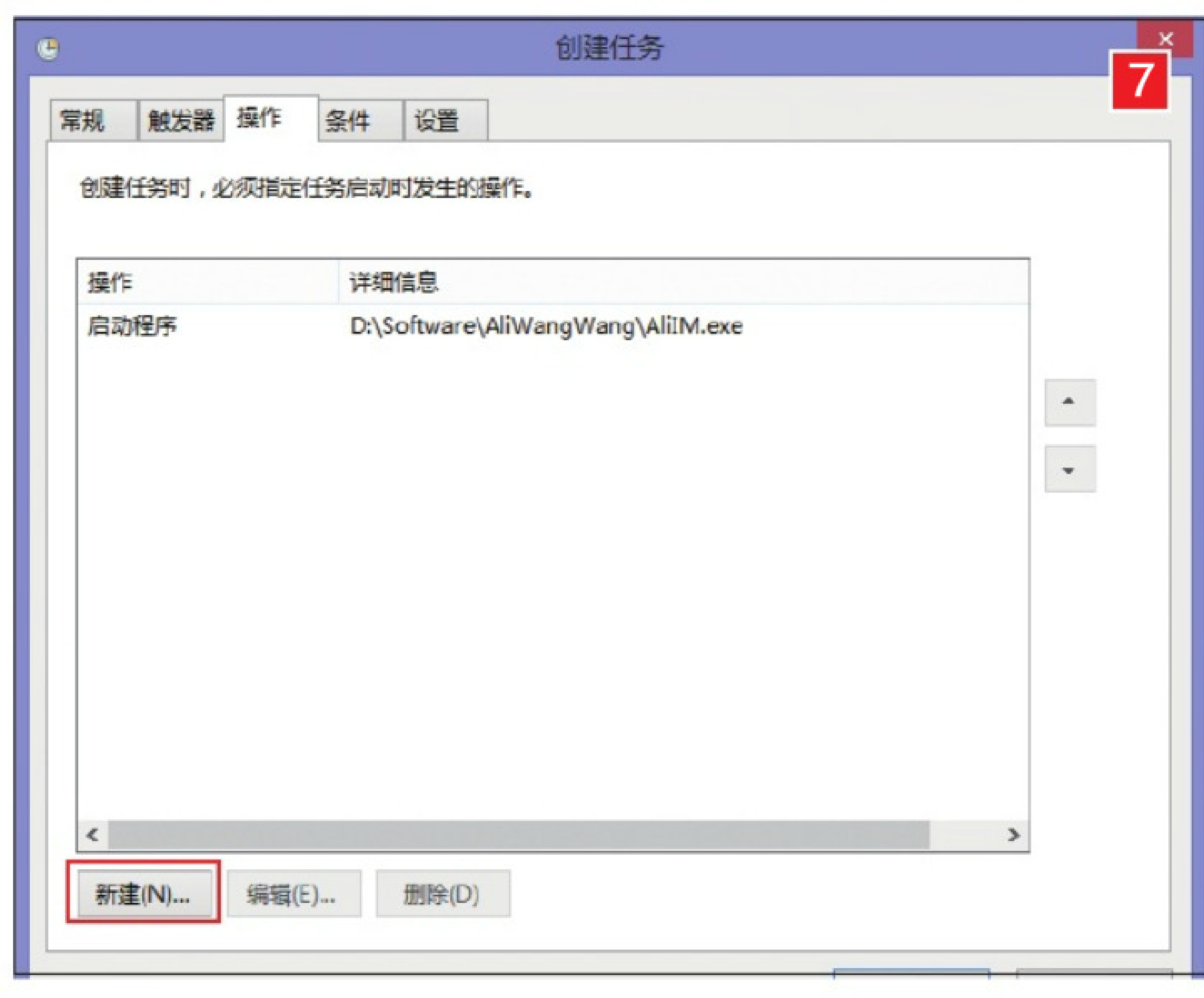
■图4：在“安全选项”中可以选择在执行任务时使用哪个用户账户，并且可以使用最高权限运行，如有需要还可以隐藏该计划

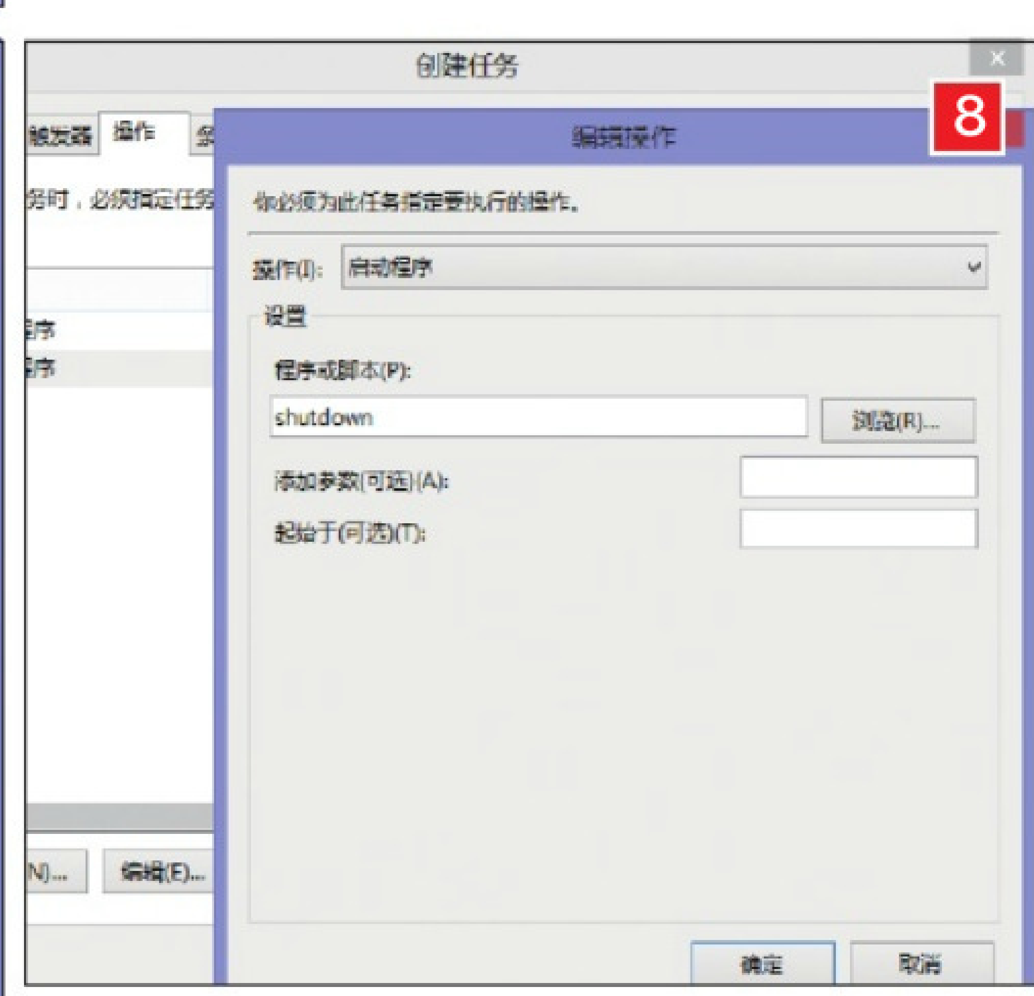




■图5：创建任务时可以指定触发该任务的条件，点击“触发器”选项卡然后单击“新建”

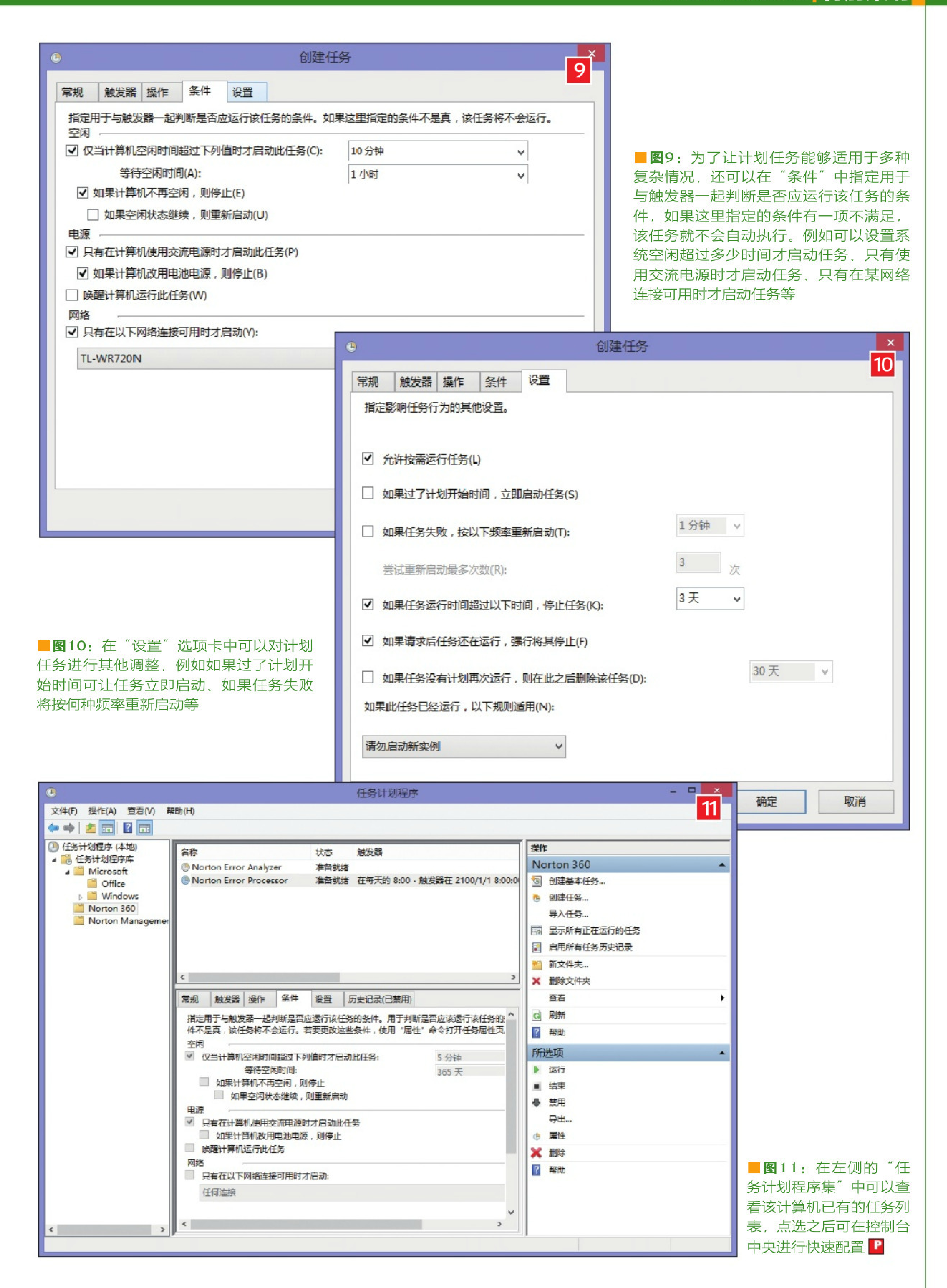
■图6：在“新建触发器”窗口中可以设置任务在何种情况开始，此外还可以设置任务延迟时间、重复执行间隔以及到期时间等





■图7：创建任务时必须指定任务启动时发生的操作，点击“操作”选项卡然后单击“新建”

■图8：在“新建操作”窗口中可设置启动程序或脚本

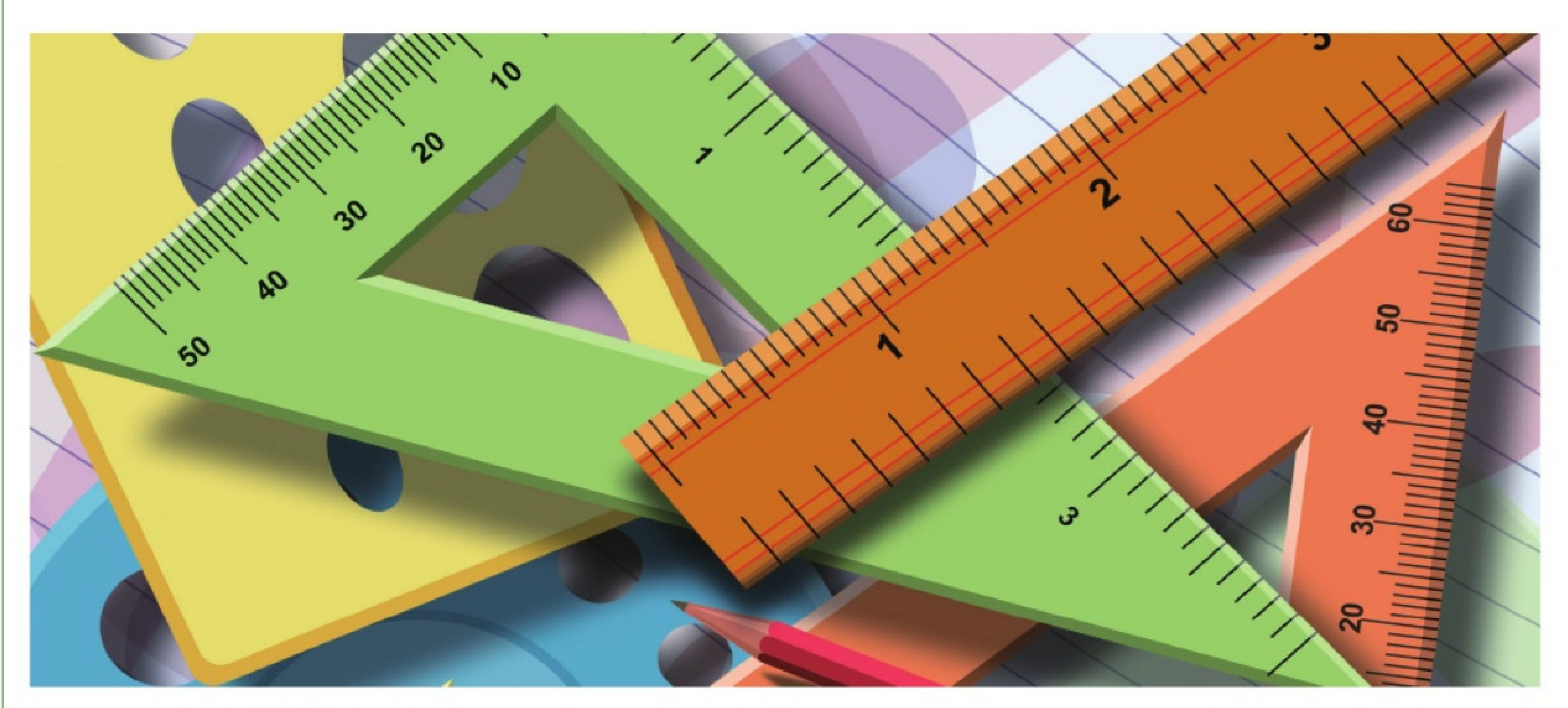


■图9：为了让计划任务能够适用于多种复杂情况，还可以在“条件”中指定用于与触发器一起判断是否应运行该任务的条件，如果这里指定的条件有一项不满足，该任务就不会自动执行。例如可以设置系统空闲超过多少时间才启动任务、只有使用交流电源时才启动任务、只有在某网络连接可用时才启动任务等

■图10：在“设置”选项卡中可以对计划任务进行其他调整，例如如果过了计划开始时间可让任务立即启动、如果任务失败将按何种频率重新启动等

■图11：在左侧的“任务计划程序集”中可以查看该计算机已有的任务列表，点选之后可在控制台中央进行快速配置 P

完美系统
Windows 8第三方软件工具集



虽然全新的Windows 8操作系统拥有众多激动人心的新特性，但依然无法满足用户在日常使用中的种种特殊需求，针对该系统的第三方增强工具便应运而生。

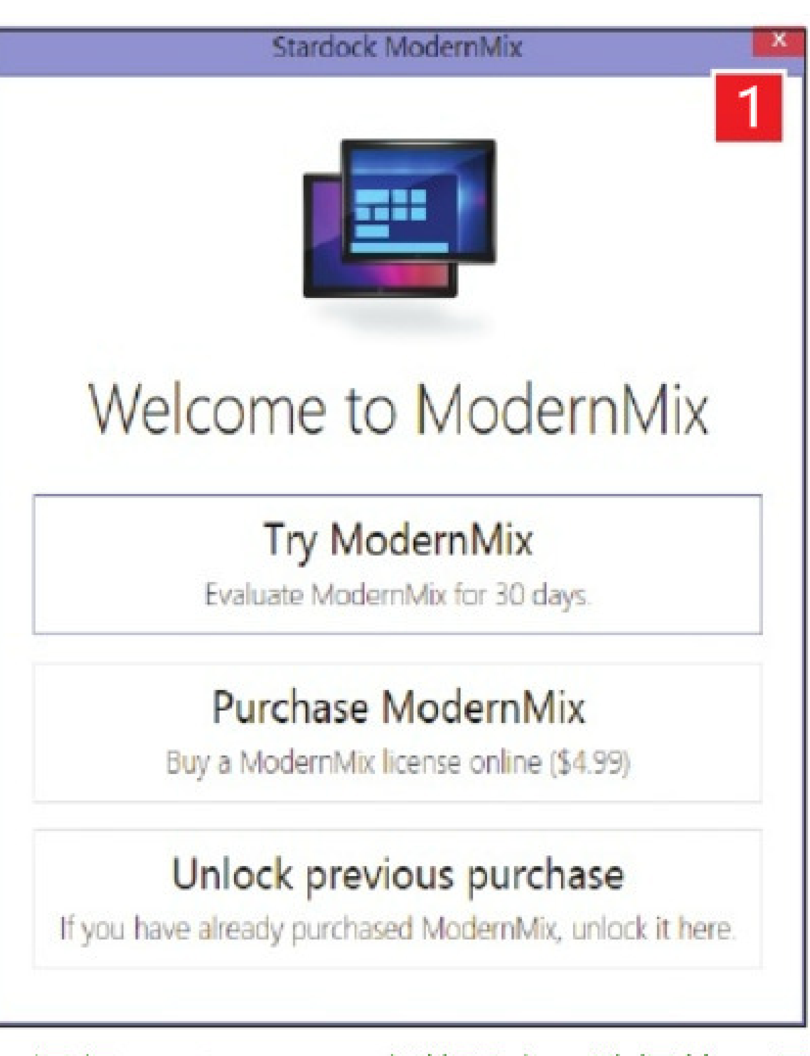
■广州 艾达

ModernMix：Windows 8应用小窗跑

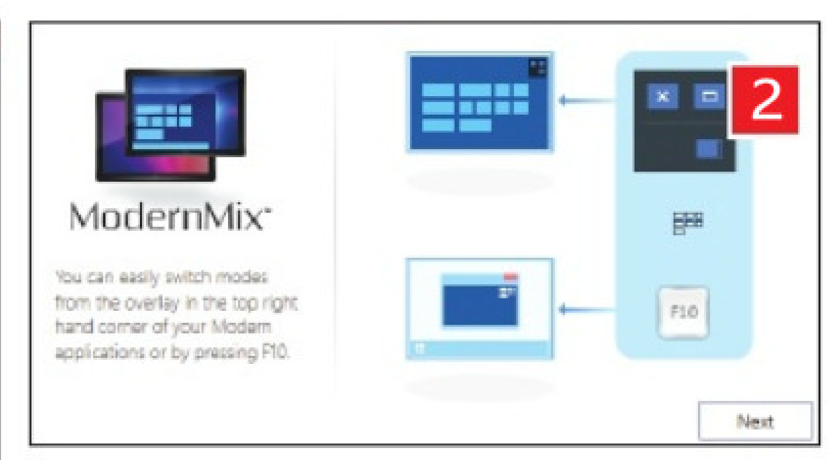
下载地址：http://www.stardock.com/products/modernmix/download.asp

Windows 8与之前版本系统最大的不同之处在于引入名为“Windows UI”（原Metro UI）的全新开始界面，这也是众多用户无法接受新一代操作系统的重要原因之一。如果你已经习惯了在传统桌面上工作，那么频繁地在开始屏幕与传统桌面之间切换肯定会让你还有些无法适应。这款名为“ModernMix”的小工具就显得格外贴心，它能让Windows 8应用运行在传统的窗口中，你既可以在桌面上像普通软件那样操作该程序，还能体验独有的Windows 8应用，可谓两全其美的选择。

ModernMix会利用Win7中的Aero Snap功能，能够记住每个程序的窗口大小，每次启动都会在原来的位置出现并保持原先大小样式。软件安装后运行Windows 8应用时，你可以发现在屏幕右上角会出现一个小工具，点击它再选择小窗口图标，Windows 8应用就会在桌面中以窗口形式运行。下次再启动该Windows 8应用时，它会直接在桌面上打开，而且出现的位置与大小和上次一模一样（**图1~下页图4**）。



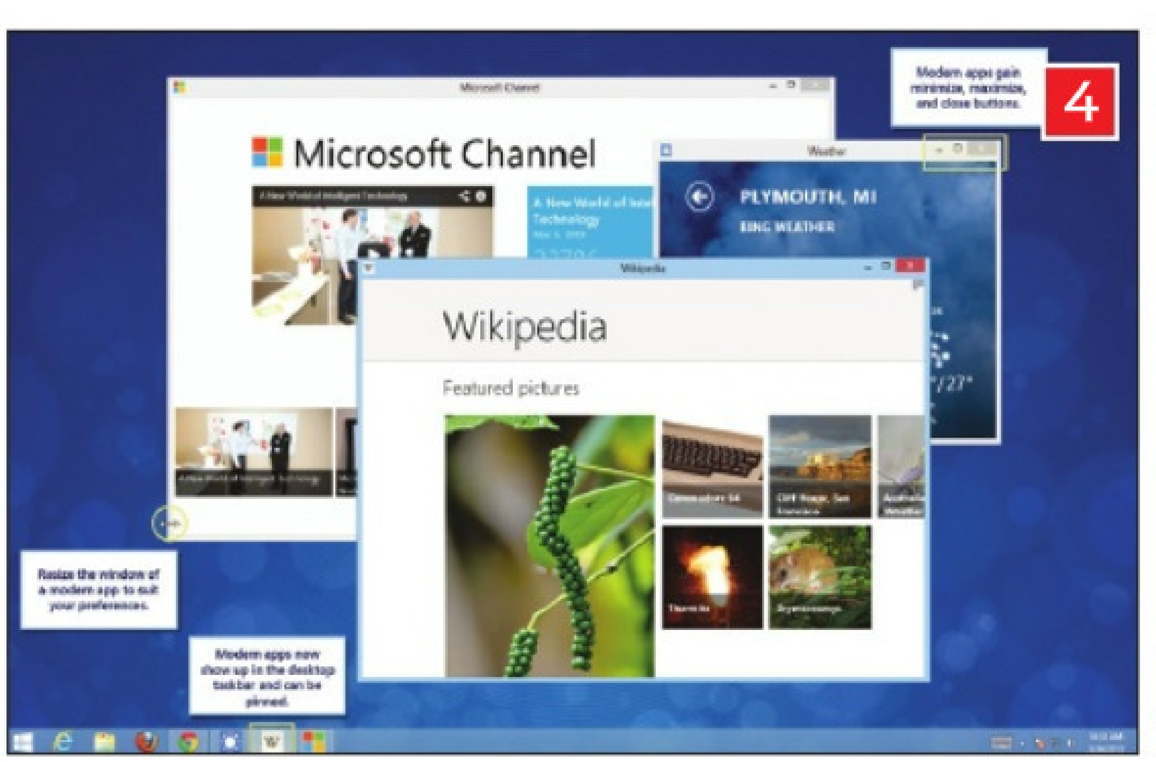
■运行ModernMix安装程序，选择第一项“Try ModernMix”



■可随时在Windows 8应用中点击右上角的按钮或按F10实现桌面窗口化

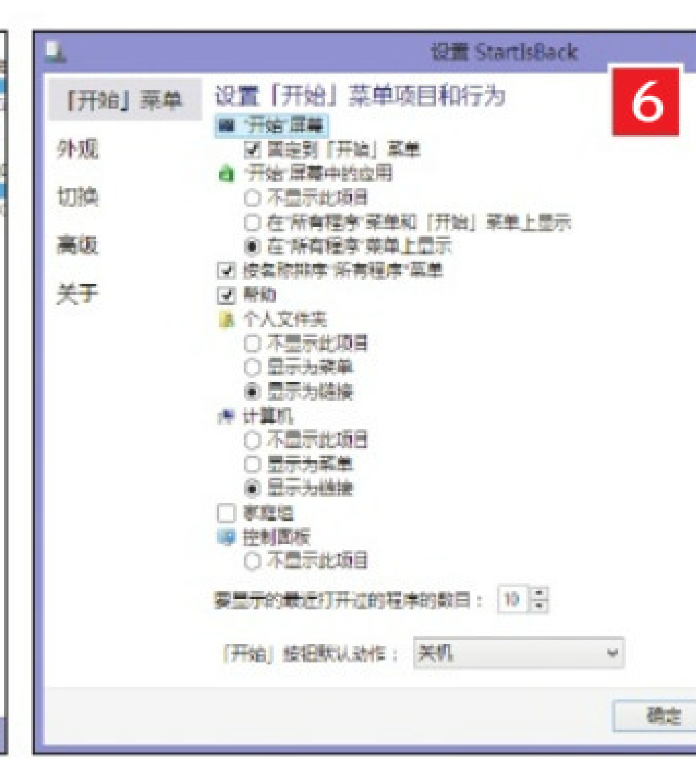


■ModernMix有3个模式：窗口、最大化、全屏



■在窗口模式下运行的Windows 8应用


■StartIsBack安装完成后就能使用开始菜单，所有熟悉的按钮都回来了！



■自定义设置让StartIsBack更加好用，可以把开始屏幕固定到开始菜单，并选择是否显示默认按钮

StartIsBack：找回开始菜单

下载地址：http://startisback.com/

很多人都认为Windows 8最让人感到不适的改变就是取消了开始按钮，目前在最新的Windows 8.1预览版中该功能仍然没有回归，甚至变本加厉地在原来开始按钮的位置设计了一个用于快速进入开始屏幕的按钮。

习惯Windows操作系统的用户都深有体会，开始菜单的作用不可忽视，它可以让使用者很方便地启动常用软件、游戏以及各种系统工具。怀念以前的开始菜单吗？“StartIsBack”就能带给你熟悉的Win7样式的开始菜单，安装完成后即会生效，而且还支持开机直接进入传统桌面跳过开始屏幕，没有任何闪烁或延迟现象，甚至会让你误认为还在使用Win7（图5～图8）。

Boot UI Tuner：快速进入安全模式

下载地址：http://winaero.com/comment.php?comment.news.191

想要进入安全模式怎么办？开机时狂按F8！但这招在Windows 8中却不怎么好使，原来微软采用了一套新的启动机制，进入安全模式的方法发生了改变。

一般情况下，比较简便的做法是在“设置”超级按钮中选择“电源”，然后再点击“重启”按钮的同时按住Shift键，之后Windows就会进入“选择一个选项”的界面，依次选择“疑难解答→高级选项→启动设置→重启”，电脑重新启动后就会进入“启动设置”界面，最后就可以进入安全模式。

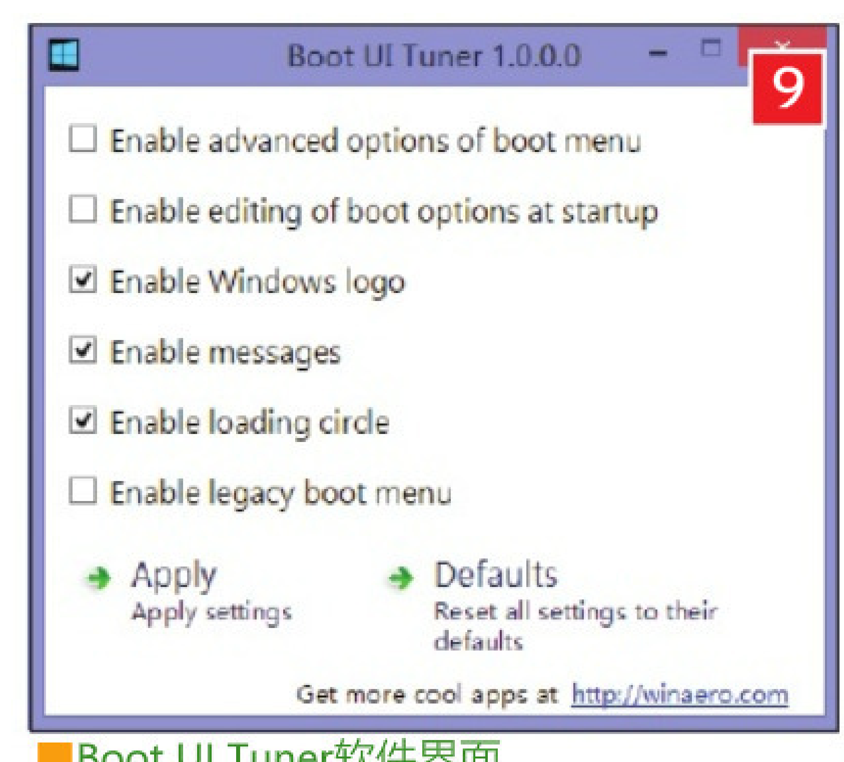
上面的操作步骤可谓相当繁琐，快来试试这款小工具“Boot UI Tuner”吧！它能实现开机自动进入“启动设置”界面，从而快速进入安全模式，此外它还具有编辑引导文件、禁止显示Windows Logo等功能，其原理是采用加入bcdedit命令的方式，对系统不会带来额外负担，更不会产生安全隐患，大家可以放心使用（图9～图11）。



■在“外观”选项卡中可选择开始按钮的样式，此外还能禁用开始菜单、让任务栏透明、隐藏账号头像等



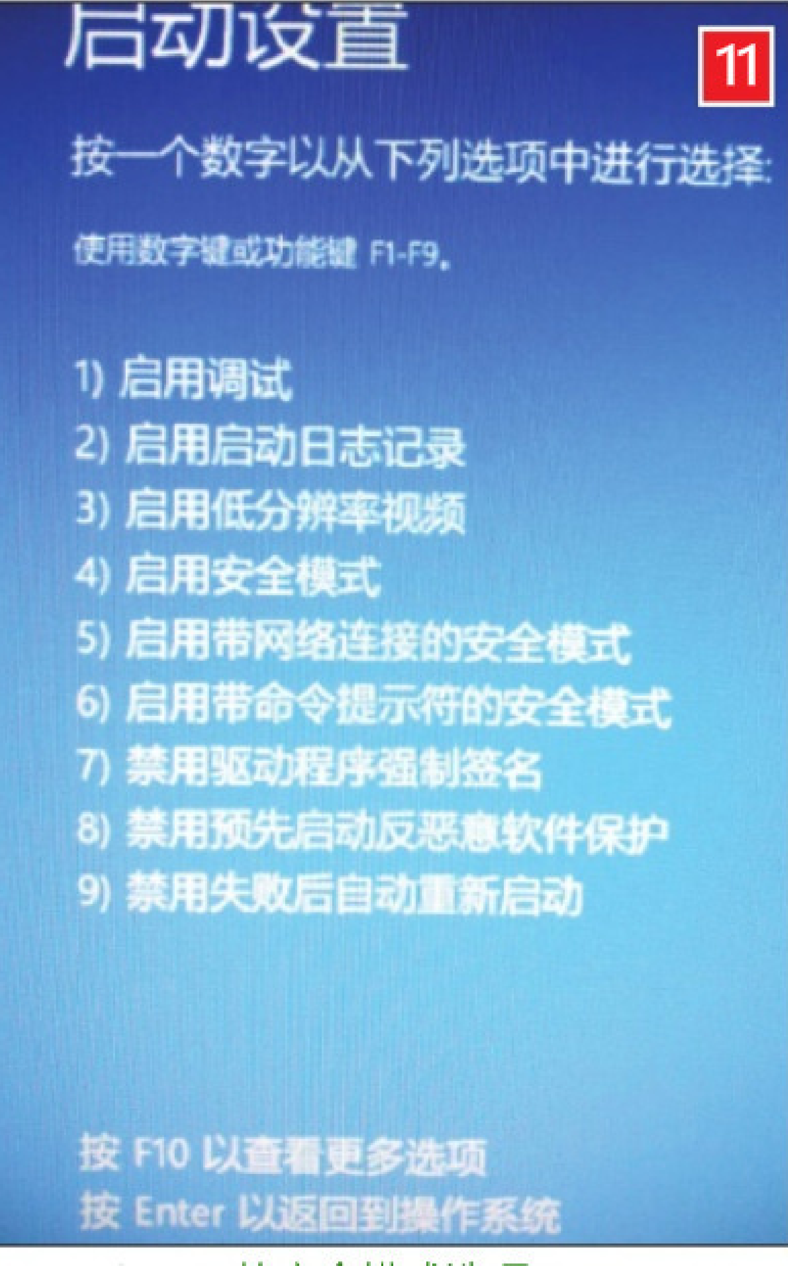
■在“切换”选项卡中可改变登陆电脑时显示的内容（传统桌面或开始屏幕），此外还可以修改快捷键、组合键的功能



■Boot UI Tuner软件界面



■点击“启动设置”可进入安全模式选项

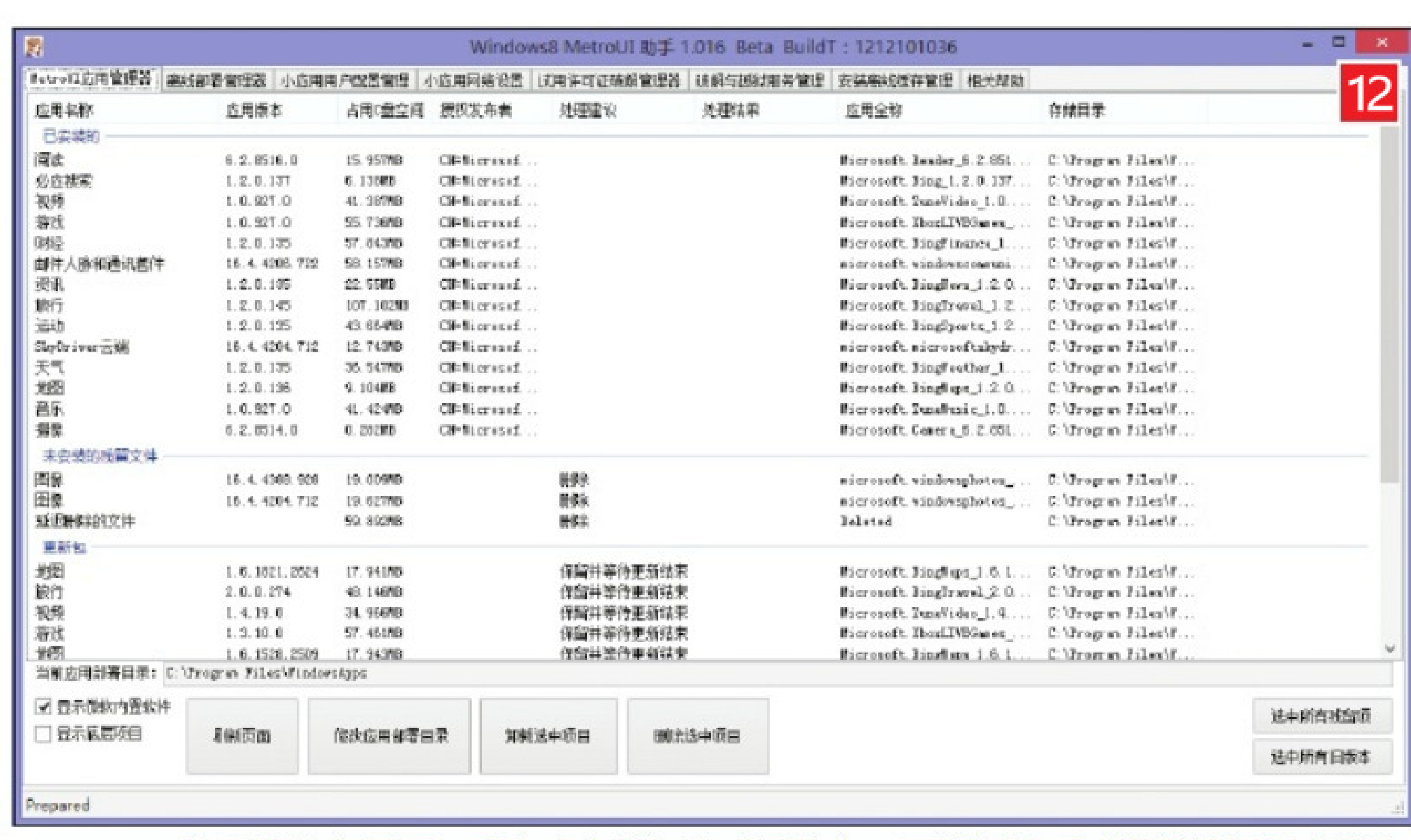


■Windows 8的安全模式选项

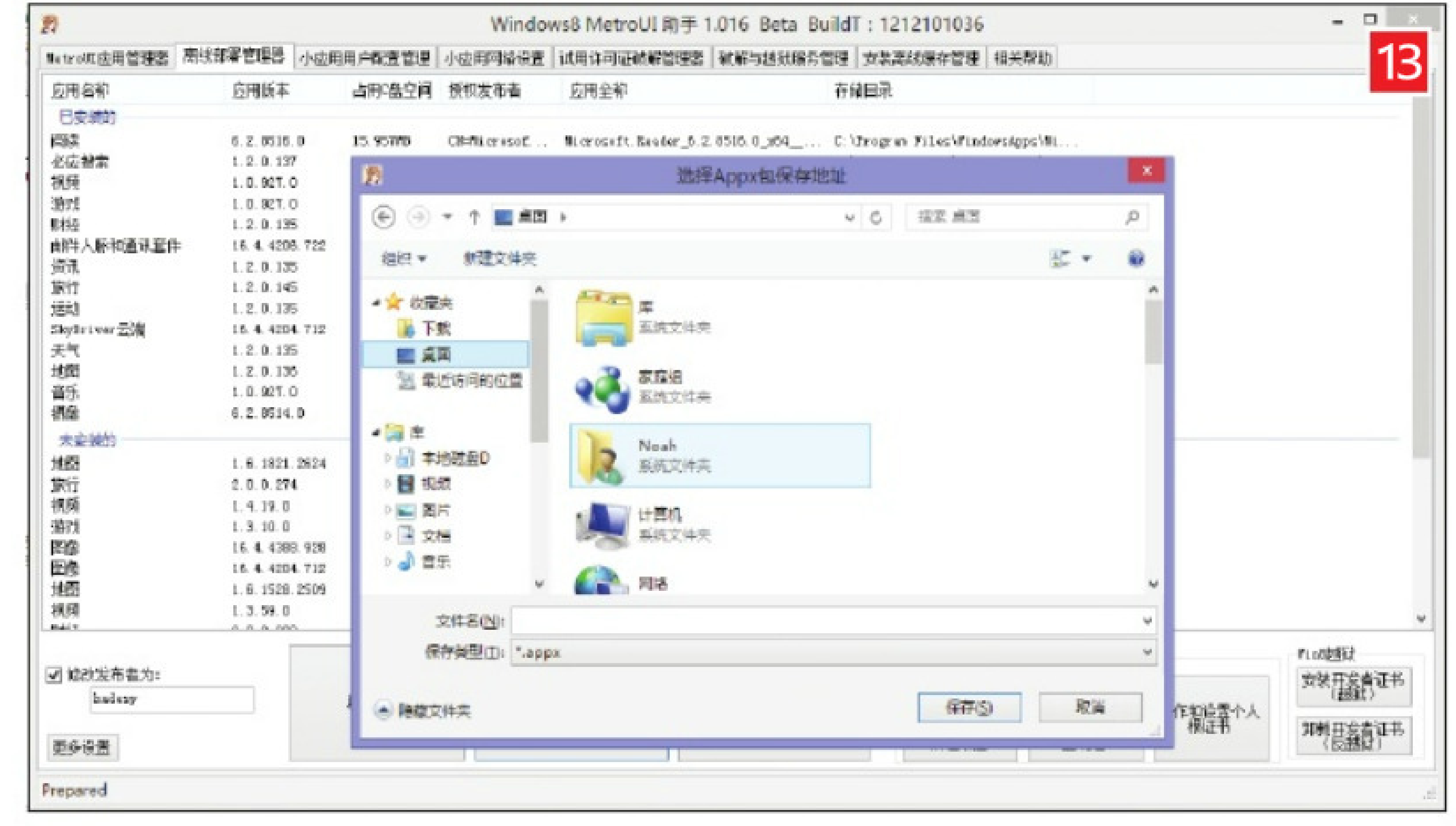
MetroUI助手：管好Windows 8应用

下载地址： http://pan.baidu.com/share/link?shareid=175019&uk=2701377884

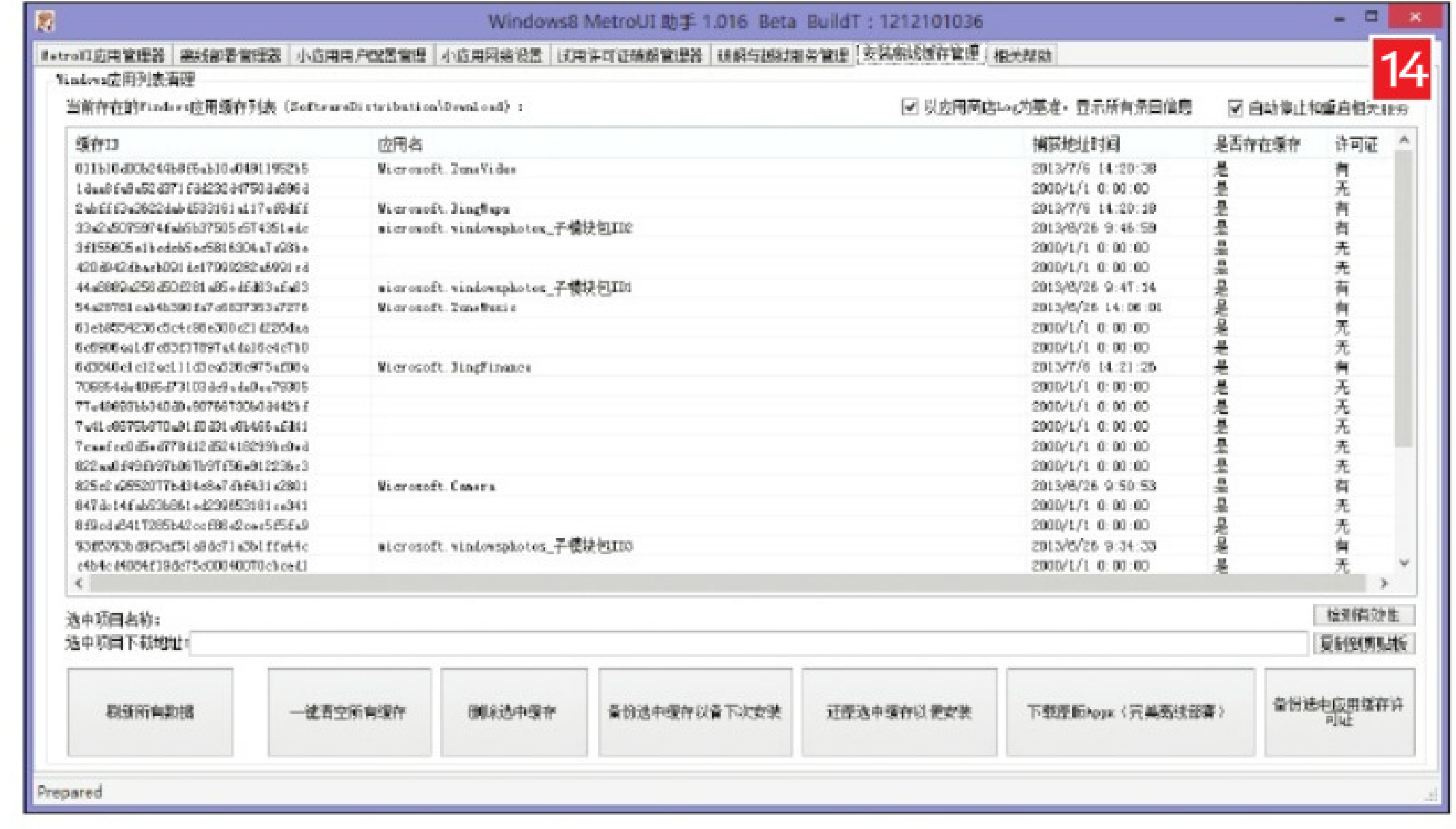
在Windows 8系统中，从Windows商店中下载的应用全部都会安装到系统盘，自带应用更新后旧版本会留下残余文件，而且网络视频、音频等应用更会产生大量缓存，它们都会渐渐耗尽系统盘空间，这款名叫“MetroUI助手”的小工具就可以专门解决上述问题。该软件的主要功能包括修改应用部署目录、卸载已安装应用、清理残留应用等，还可以把应用打包成离线部署文件，更高级的功能还包括申请/注销开发者证书以及注册管理来自PCBETA的自签名证书，还可备份/还原用来存放应用许可证书的Tokens.dat文件。一般用户使用这款软件，主要是利用它的应用管理和缓存清除功能，系统盘空间不多的时候，还可以把应用搬家到其他分区（**图12～图14**）。



■MetroUI助手软件主界面，列表中有详细的应用信息，可根据处理建议选择保留或删除



■把应用打包成扩展名为APPX的离线安装包



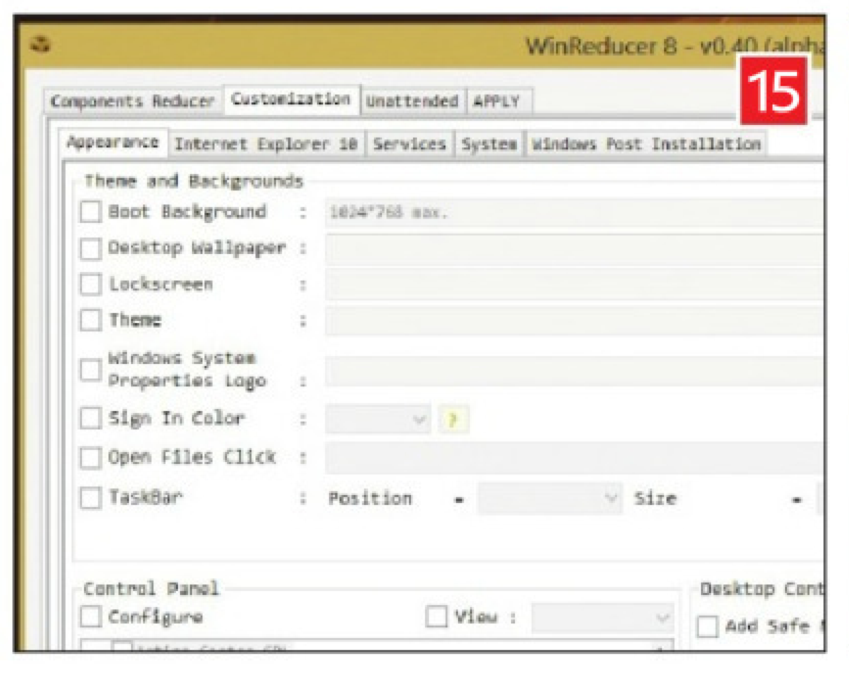
■查看所有安装离线缓存，支持一键清空

WinReducer8：专属Windows 8安装工具盘

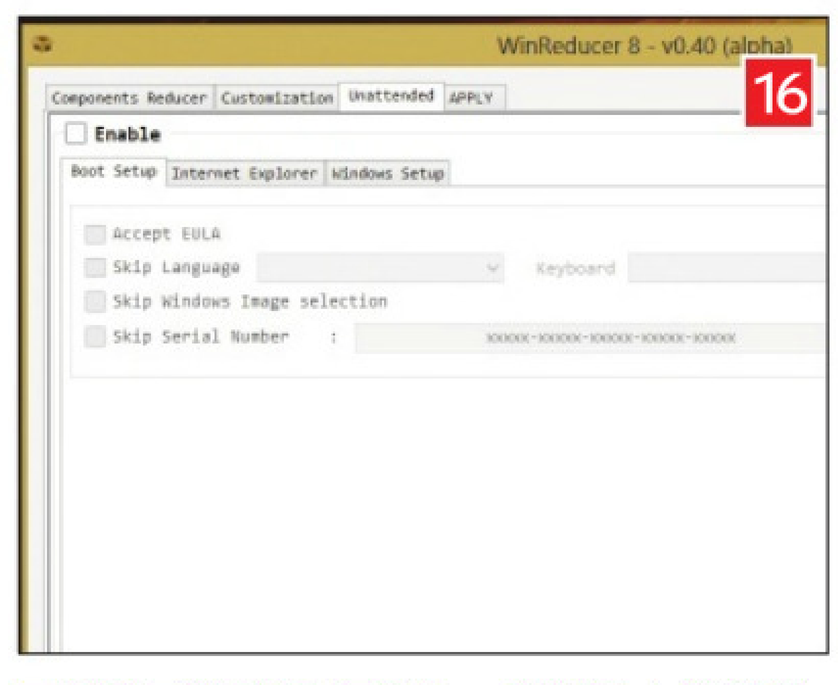
下载地址： http://www.winreducer.net/

如果你是一名企业级网络管理员，打算给每个员工的电脑都部署上Windows 8操作系统，那么这款“WinReducer8”肯定会让你的工作事半功倍。该软件可以制作Windows 8自定义安装盘，能够非常方便地加入硬件驱动以及第三方软件，还能对系统做一些简单优化和美化。需要注意的是，WinReducer8只支持Windows 8或Server 2012系统，不支持Win7及之前的Windows版本。

使用时，先将Windows 8镜像解压到任意文件夹（如“D:\Windows 8”），然后启动WinReducer8并打开该目录，此时软件会弹出提示，要求选择临时文件存放位置，注意选择的分区要有足够的空间。随后会进入系统自定义设置，可以去除不常用的软件、字体、语言、主题、服务等，还可对IE 10的按钮、地址栏、隐私等进行配置。加载好第三方驱动、系统升级文件等内容之后，别忘了在“Unattended”功能下将正版Windows序列号添加进来，这样安装完毕后就能直接联网激活。最后在“Apply”标签中生成最终的系统镜像文件，整个过程25分钟以内就能搞定（**下页图15～图17**）。



■WinReducer8支持自定义Windows 8外观，包括启动背景、桌面壁纸、锁屏壁纸等



■加入正版产品序列号，实现无人值守安装



■制作好的个性化Windows 8安装界面

Recuva：轻松恢复Windows 8误删文件

下载地址：http://www.piriform.com/recuva/

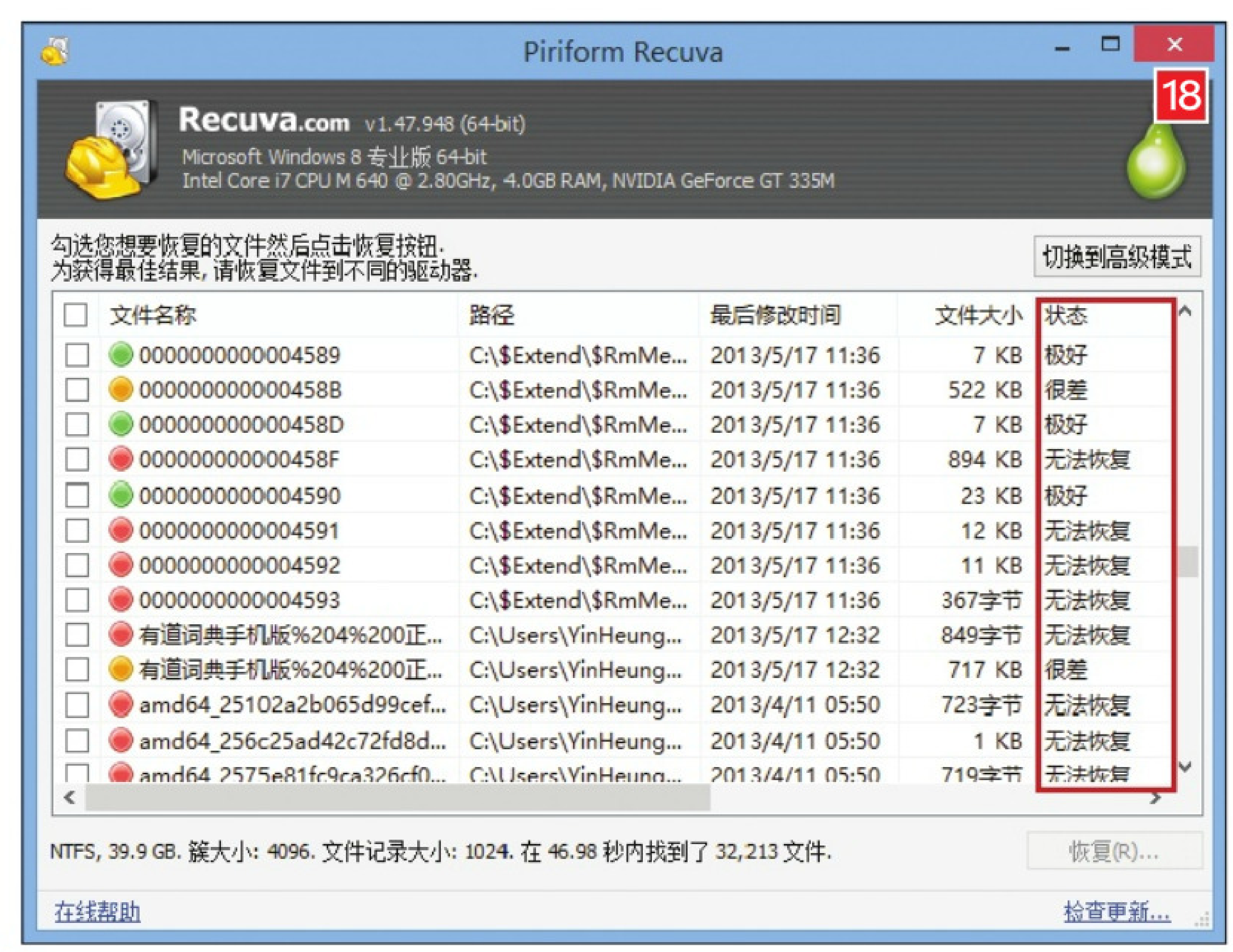
日常使用电脑，误删文件在所难免，进入Windows 8时代你还在使用陈旧的“FinalData”吗？笔者推荐Piriform公司的“Recuva”，它是一款免费无广告的文件恢复工具，能直接恢复硬盘、闪盘、存储卡中的文件，只要没有被重复写入数据，无论是否格式化还是彻底删除均可直接恢复，支持FAT12、FAT16、FAT32、NTFS文件系统。

软件运行后，首先扫描一下指定的驱动器以便找到需要恢复的文件，如果很幸运在列表中有你想恢复的文件，那么点击一下它前面的复选框再点击“恢复”按钮就能把它们找回来。此外还可以通过“状态”一栏了解文件的完整度，“极好”表示恢复的成功率高，“不佳”“很差”“无法恢复”均不能完整地恢复文件（**图18**）。如果列表中的文件过多，还可以切换到高级模式使用搜索功能来定位文件，并且提供了预览、文件属性信息以及显示文件头等实用功能。总体而言，Recuva扫描速度飞快，恢复效果也很出色。

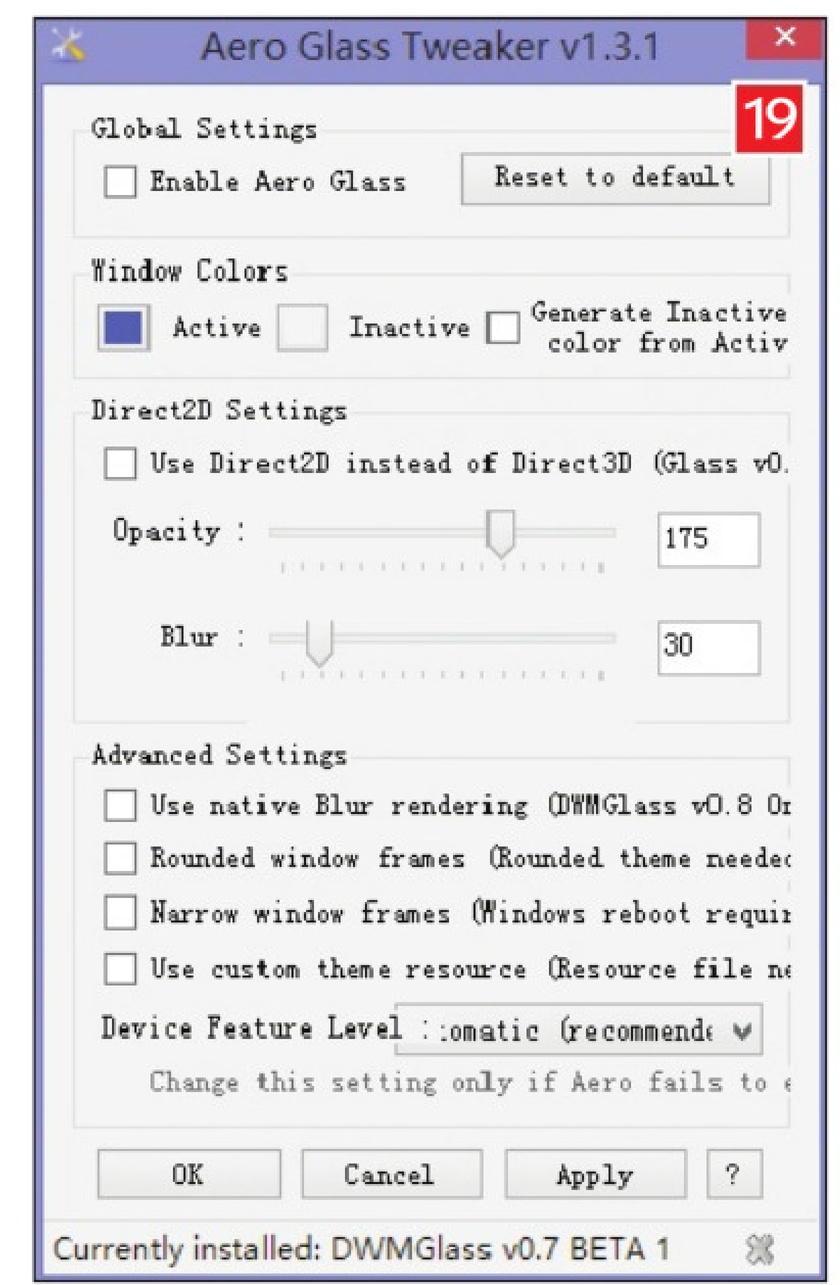
Aero Glass Tweaker：Windows 8磨砂玻璃效果

下载地址：http://microzoom.fr/telechargement/AGTweaker-1.3.2.zip

由于Windows 8放弃了Win7中出色的Aero Glass效果，用户失望的心情绝不亚于得知Windows 8没有开始菜单的感受。于是很多软件开发者都制作了开启Windows 8 Aero透明效果的小工具，他们通过注入“dwm.exe”程序来让Windows 8实现经典的磨砂透明特效，“Aero Glass Tweaker”就是其中这样一款程序。软件使用方法很简单，启动后点击“Apply”就能让磨砂玻璃效果永久生效，此外还可以按需调整“Opacity”（不透明度）和“Blur”（模糊程度）（**图19**）。需要提醒的是，软件使用时如果遇到兼容性问题，可先点击“Reset to default”，再按“OK”确认就能还原设置。



■通过文件状态可以知晓恢复成功率



■Aero Glass Tweaker可对Aero Glass效果做细致的微调

指哪打哪 想拍就拍
超高倍变焦数码相机之逆袭

■四川 泸焱



消费级数码相机真的是兵败如山倒，其大部分市场都被大屏高像素手机和苹果iPad Mini等高清拍照小平板抢占。的确，现在手机和平板电脑大都采用了先进的背照式（BSI）感光元件，照相和摄像效果已相当出色，而且它们的大液晶屏也更适合浏览甚至处理图片，同时还能更简单快捷地通过网络共享给朋友们，所以谁没事儿还拎着一部数码相机呀？因此目前数码影像市场上除了画质优异的高档单反/微单数码相机一枝独秀外，其他产品的销量都十分低迷。

不过自2012年来，以超高变焦倍数为卖点的长焦数码相机却在异军突起，并成为一个新的市场热点。它以比单反机便宜得多的价格、颇为不错的画质，尤其是你想像不到的超远距离拍摄能力，还有那“山寨单反”的酷酷造型，吸引到众多消费者（特别是旅游爱好者）的眼光。去年长焦数码相机能够达到30～40倍的变焦倍数，就已经令消费者享受到了相当不同的摄影体验，而今年，各大相机厂商都不约而同将变焦倍数提升到惊人的50倍！

当下正是一年之中旅游的好时节，很多人都想外出放松放松，为此笔者特意搜集了最近几个月上市的3款50倍长焦数码相机新品，并对其功能和技术特点做一简单对比，有需要的朋友不妨作为选购参考。

长焦数码相机是什么

顾名思义，长焦数码相机指的是具有较大光学变焦倍数的数码相机产品。通常一部相机的光学变焦倍数越大，所能拍摄到的景物就越远。其实，长焦数码相机的技术原理与望远镜的原理差不多，都是通过镜头内部的镜片移动来改变焦距。当我们拍摄远处的景物或者被摄者不希望被打扰时（如“偷拍”类新闻题材），长焦的好处就发挥得很明显。

与长焦相对应，市场上还有两类产品分别是中焦、短焦（广角）。它们都是针对标准镜头而言的。以常见的135相机为例，50MM镜头是标准镜头，比较符合人们普通习惯的视角。小于50mm的镜头就是短焦(广角)。50mm～135mm之间的镜头为中焦，大于135mm的镜头就是长焦。长焦镜头一般都是可变焦距的，如镜头焦距覆盖35mm至350mm时，就是10倍变焦，设置到长焦端当然可放大拍摄远处的景物，同时短焦端一般采用较标准的焦距，可拍摄范围较大或景物较近的日常照片。我们在这里介绍的3款产品，镜头焦距是24mm到1200mm，涵盖了从短焦（广角）到极为惊人的远焦能力，远近摄效果都很出众，为用户提供了非常灵活的拍摄能力。

目前各大数码相机厂商都在推出长焦数码相机产品，代表机型如尼康P系列，代表作是去年的变焦记录保持者尼康COOLPIX P510（图1），拥有42倍变焦能力，焦距首次突破1000mm，另外还有富士SL系列、索尼HX系列、佳能SX系列等，产品各有特色。今年长焦相机的光学变焦记录一次又一次地被打破，50倍变焦的相机不断涌现，并不止我们测试的这3款。



■尼康COOLPIX P510提供了24～1000mm焦距


■笔者很喜欢的宜宾市兴文县石林景区中一处远景“猪八戒娶妻”


■使用长焦相机也能拍月

长焦数码相机玩哪样

正如前面所说，长焦数码相机乍看之下，外形非常像数码单镜头反光相机（DSLR），体积远大于常见的小巧DC，不过它的体积还是比单反机略小一点，便携性更好。另外单反相机使用的数十倍光学变焦镜头，都是相当昂贵且沉重的，一般用户很难接受。不过，很多初试摄影的用户虽然已经发现了长焦数码相机的高性价比，却并不理解长焦数码相机究竟能拿来干什么呢？我们不妨借助下面的实例来看一看吧。

我们已经提到，长焦相机的优势首先当然是拍远处的景色。比如到杭州西湖荡舟，湖心中央最有名的景点“三潭印月”以及美丽的荷花是不允许游客靠近的，因此要想留影纪念，就非得使用长焦镜头不可。又如想拍远山中游人无法走近的景物，长焦镜头也更能发挥自身的优势（**图2**）。

对于一些天文爱好者、鸟类发烧友来说，长焦数码相机更是一个派得上用场的好武器。因为在夜晚，长焦相机完全可以取代昂贵的天文望远镜，清晰地拍摄出月球上的环形山风貌（**图3**）。而如果环境光线充足，即使不用三脚架，在远距离拍摄静立枝头的鸟雀也是令人赏心悦目的事情（**图4**）。

此外，最令人意想不到的是，长焦数码相机还有一项能人之所不能的本领——利用特长焦距来营造出浅景深的照片。因为焦距越长则景深越浅，和光圈越大景深越浅的效果是一样的。浅景深的好处在于突出主体而虚化背景，用来拍花草类的近距离照片（**图5**）或虚化背景的美女照最受欢迎，照片拍出来更显专业。


■新一代长焦相机先进的防抖技术及较轻的机身，让我们可以直接手持“打鸟”，反应比使用专业单反和脚架的同行者更快


■长焦相机也有出色的近景和背景虚化能力







■图6：长焦相机比单反相机更轻更简单，只要选择中低端三脚架即可

■图7：价格最便宜的富士FinePix SL1000

■图8：规格最高的索尼HX300

长焦数码相机怎么用

当摄影题材被定义为“长距离”时，往往会衍生出诸多的限制。因此长焦相机在使用时有一些要点大家需留意。

首先，在拍摄远处的风景时，尽量应使用三脚架（图6），否则拍摄到的远景照片很容易发蒙发花。如果实在嫌麻烦没有带三脚架出门，那一定要记得打开长焦相机的防抖功能，从而减少因摄影者的手抖、风吹引起的画面轻微抖动问题。

其次，拍摄环境的光线尽量要充足。由于受到CMOS感光元件面积小的先天限制，长焦数码相机的远摄端光圈普遍较小（F5.6～F5.9），加上还要考虑长焦距容易出现的重影、模糊问题，因此光线充足是摄影的重要条件。通常日光充沛的环境中对远摄是最为有利的；而如果是室内拍摄，则应该打开闪光灯，或者被摄主体本身就是发光源，才会拍到效果比较理想的远摄照片。

长焦数码相机新品秀

1. 富士FinePix SL1000（图7）

富士（FujiFilm）FinePix SL1000是该公司今年春季最新发布的长焦数码相机，其卖点为在同类型产品中价格最便宜，性价比极高。

富士SL1000数码相机采用1/2.3英寸BSICMOS背照式传感器，有效像素为1620万。内置富士珑光学变焦镜头，达到了50倍光学变焦，提供24mm到1200mm的等效焦距，24mm大广角镜头足以应对各种大型风光拍摄，在拍摄家庭合影照时也更可轻松胜任。其最大光圈为F2.9至F6.5，略小于同类产品的索尼HX300，但高于佳能SX50 HS。比较可惜的是，这部长焦相机提供的光圈调整等级选择不多，这点无疑限制了拍摄的灵活性。

功能操控方面，富士SL1000数码相机在镜头上提供了第二组变焦操作杆，适合快速和精细调节。取景器则有两个，一个是常见的3.0英寸可翻折式液晶显示屏，清晰度达到92万像素，视野率约97%，方便浏览照片和取景；另外一个则是电子取景器，可通过感应器打开。当用户将眼睛靠近电子取景器时，相机会自动关闭液晶显示屏，同时自动启动电子取景器。

拍摄模式方面，富士SL1000提供P/A/S/M拍摄模式，就连全景功能也可在功能操作转盘上找到，感觉比较专业。至于快捷功能转盘的操作手感也挺顺滑，但按键的手感一般。其他拍摄功能则较为常见，提供多种场景识别功能和创意滤镜功能，如玩具效果、移轴效果、3D照片摄影、老胶卷色调效果等。

作为一款长焦数码相机，富士SL1000当然具备了光学图像防抖功能，其最高感光度号称达到ISO12800，自动对焦速度达0.2秒，启动时间为0.9秒，支持10帧/秒连拍，支持每秒60帧立体声1080i（隔行扫描）全高清电影拍摄。不过需要说明的是，笔者发现虽然富士SL1000的最高感光度宣称达到了ISO12800，但却只能在照片尺寸设置为小（S）的情况下使用；ISO6400感光度则只支持中尺寸（M）和小尺寸照片。换言之，这款数码相机如果是在1600万像素下拍摄照片，最高感光度其实只有ISO3200，不算太高。

体积方面，作为一款内置长焦镜头的数码相机，其体积也颇为可观，整机尺寸为122.7×88.6×122.6mm，重量约为659g，不过握持的手感还算不错，比较携行使用。

***参考售价：**2600元*

技术规格

产品型号：富士FinePix SL1000
感光器件：1/2.3英寸BSICMOS
有效像素：1600万
变焦倍数：50倍光学变焦
焦距：24mm～1200mm
最大光圈：F2.9～F6.5
感光度：ISO100～12800（ISO6400和ISO12800的分辨率会降低）
视频清晰度：1920×1080i@60fps
显示屏幕：3英寸92万像素液晶屏
存储介质：SD/SDHC/SDXC
体积：122.7×88.6×122.6mm
重量：659克（连电池）

2. 索尼HX300（图8）

在本文介绍的长焦数码相机中，索尼（Sony）Cyber-shotHX300的技术规格最高。虽然它同样采用的是1/2.3英寸尺寸的CMOS感光器，但有效像素却高达2040万，比富士SL1000多400万

像素，比佳能SX50 HS的像素值更高了80%！配合索尼专利的BIONZ影像处理器，可实现高感光度与优秀的色彩还原能力，拍摄照片的画质出色。

拍摄模式方面，索尼HX300提供M（手动曝光）、A（光圈优先）、S（快门优先）、P（程序自动）等手动模式和半手动模式，配合手动变焦环、自定义按钮、控制盘、调出存储（MR）模式等手动操作键，可以快速完成手动拍摄参数的设置。

此外，索尼HX300还有不少强悍的技术指标：它采用知名的德国卡尔·蔡司Vario-SonnarT 50倍光学变焦镜头，拍摄焦距虽然也是24mm～1200mm，但光圈值范围却是最大的（F2.8～F6.3）。它将防抖部件直接设计在长焦镜头上，可以大幅提升修正能力，让用户拍摄出更清晰的远景照片。

特色功能方面，索尼HX300数码相机具备高清动态影像拍摄功能，采用AVCHD编码格式，能拍摄最高为每秒50帧的1920×1080高清视频文件。同时光学防抖功能也可以用在视频拍摄中，保证了视频画面的清晰稳定。根据笔者个人的使用感受看，在现阶段索尼数码相机提供的高清视频拍摄功能可以说是效果最好的，画面清晰无抖动、无停滞，对于普通家庭的日常拍摄需要而言，买数码相机就足以取代一部数码摄像机了。

操作方面，索尼也花了不少心思。光是变焦操作就有三组：快门键上的变焦环、镜头上的拨杆键、镜头上的电子变焦圈。相机背部还有一个"DialJog"操作转盘，可以控制感光度、快门和光圈等，令用户操作起来很有玩单反机的感觉。如果要挑剔，这款相机的体积偏大是其缺点之一，此外不提供外接闪光灯的热靴插座也令人失望。

体积方面，索尼HX300相机为黑色外壳，线条柔和，手柄宽大，采用磨砂处理，防滑的同时手感舒适，有利于长时间持握。机身尺寸为129.6×93.2×103.2mm，重量为650g(包含电池和存储卡)，块头显得有点大。

参考售价：*3000元*

技术规格

产品型号：索尼CyberShotHX300

感光器件：1/2.3英寸ExmorRCMOS

有效像素：2040万

变焦倍数：50倍光学变焦

焦距：24mm～1200mm

最大光圈：F2.8～F6.3

感光度：ISO80～12800（ISO6400和ISO12800为多重曝光合成）

视频清晰度：1920×1080@50P

显示屏幕：3英寸92万像素液晶屏

存储介质：MSDuo/MSPRODuo/SD/SDHC/SDXC

体积：129.6×93.2×103.2mm

重量：650克（连电池）

3. 佳能PowerShot SX 50HS

佳能SX50 HS（**图9**）是市面上的第一款50倍光学变焦数码相机，其上市已经是半年前的事情，由于数码相机市场高速发展，半年间规格翻一番也绝不奇怪，因此这款相机的技术规格虽然还算是符合市场需求，但跟富士SL1000和索尼HX300相比，确实有一段距离。它们最明显的差距莫过于SX50 HS的有效像素只有1200万，最大光圈也只有F3.4，是同时期DC较标准的规格，但却与前面两款产品形成鲜明对比。

佳能SX50 HS长焦相机采用的是2012年研发的DIGIC5影像处理器，处理数据量更快、降噪能力更强、白平衡校正更准确。通过DIGIC5影像处理器与1210万有效像素的CMOS图像传感器的搭配，能够满足日常拍摄所需。配备的24mm广角镜头，让拍摄者能够在拍摄自然风光或是多人合影照片时尽显身手。50倍光学变焦，以及集合6种防抖模式于一身的智能IS光学防抖功能，可在拍摄远端景物时有效避免因手抖而造成的图像模糊。

不过，技术指标始终只是一些数字的堆砌而已。如果把此机拿到手上，你会发现其机身在50倍变焦相机中颇为小巧，由于使用了塑料材质，使用重量仅有595g，再加上类似单反机的设计风格，宽大的手柄以及凸出式的镜头，使得相机的握持手感更加舒适。相机顶部设计有外接闪光灯的热靴插座，液晶显示屏可以作180度翻转，按住机身的防抖键还可以暂时提高防抖效果，方便锁定对焦点。因此，如果考虑到旅行需要的话，佳能SX50 HS反而可能是更合适的选择。

不过有一点大家要注意的是，笔者个人觉得佳能数码相机的不足也在此机上完全呈现出来。众所周知，用佳能数码相机拍摄的照片效果，整体而言相比起其他品牌来会更清晰、细腻一些，无论是卡片机或单反机均是如此。但是用佳能相机拍摄高清动态视频则一直是其软肋，分辨率虽然达到1920×1080像素，但每秒画面帧数却只有24fps，仅达到早期视频规格，看惯了新一代高码率视频的用户，会感觉它拍摄的视频并不流畅，在大屏平板电视机上的播放效果不理想。因此，特别看重高清视频摄像功能的朋友要慎重。

参考售价：*2799元*

技术规格

产品型号：佳能SX50 HS

感光器件：1/2.3英寸CMOS

有效像素：1210万

变焦倍数：50倍光学变焦

焦距：24mm～1200mm

最大光圈：F3.4～F6.5

感光度：ISO80～6400

视频清晰度：1920×1080@24fps

显示屏幕：2.8英寸46万像素液晶屏

存储介质：SD/SDHC/SDXC

体积：123×87×106mm

重量：595克（连电池）

长焦相机实用对比

了解过3部数码相机的功能特点和技术特性质后，相信大家更感兴趣的是



■上市最早的佳能PowerShot SX 50HS

长焦相机的拍摄画质究竟怎么样？为此笔者简单进行了一些对比测试，供各位作为选购参考。

1. 长焦端摄影（手持远摄）

既然是选购长焦数码相机，当然首先比较3部长焦相机的变焦放大摄影能力。对旅游爱好者而言，在人潮密集的风景区，采用手持方式进行变焦远摄是无可奈何的事。为了避免远摄图像变花发蒙，本文介绍的3部长焦相机都支持光学防抖功能，所以笔者首先比较手持远摄的照片效果。测试方法是将各部长焦相机的光圈值设为远摄端最大值，并选用ISO400感光度、光圈优先模式进行拍摄，以考验3部长焦相机在防手抖、对焦速度、画质等方面的表现。

根据笔者的测试结果来看，3部长焦相机都没有明显的因手抖产生画面模糊的问题。论成像和对焦速度，笔者感觉索尼HX300和佳能SX50 HS要好一点，富士SL1000的画面有一点松散。不过值得一提的是，尽管3部长焦相机的镜头等效焦距都是1200mm，但测试中笔者发现富士SL1000的焦距看上去似乎更大一点，景物放大倍数稍大。

2. 长焦端摄影（三角架远摄）

对于天文或者赏鸟爱好者而言，早早地选择地形，稳固放置三角架，再用长焦相机拍摄，照片的成功率会大大提高。在本项测试中将3部长焦相机的感光度降低到ISO100，再选择拍摄远处高层建筑物上线条较多的钢架结构，以比较3部长焦相机的成像能力（**图10~12**）。

从测试结果可见，如果比较照片中线条的“干净”程度，佳能SX50 HS最好，富士SL1000次之，索尼HX300照片中的噪点颗粒有点明显，令不少细节无法呈现出来。由于是逆光拍摄，富士SL1000和佳能SX50 HS的照片都出现了紫边现象，而索尼HX300几乎没有。因此，如果照片只是作小尺寸的印刷需要或在电脑屏幕上观看，索尼HX300的观感反而最好。

3. 广角端摄影（日常摄影）

对于一般用户来说，平时在不进行变焦的状态下（广角端）拍拍生活照的时机可能更多。本项测试采用光圈优先模式拍



富士SL1000拍摄效果



索尼HX300拍摄效果



佳能SX50拍摄效果



■富士SL1000拍摄效果



■索尼HX300拍摄效果



■佳能SX50 HS拍摄效果

摄，拍摄焦距全都设为最广角端的24mm（图13~15）。

由于3部长焦相机都采用1/2.3英寸的CMOS感光器件，因此拍摄出来的照片质量其实只能用刚刚“及格”来形容。由于3部相机的最高拍摄像素值各不相同，从测试结果看，索尼HX300达到2040万像素，故照片解析力相对较好，特别是照片中间位置的细节部分相对而言更清晰一些，能够看出一些细腻的局部。富士SL1000和佳能SX50 HS拍摄的照片则有点松散和发蒙，佳能SX50 HS勉强能够看出画面细节，但线条模糊；富士SL1000拍摄的照片有一些细节流失，估计是这部相机的降噪功能太强所致。

4. 人像摄影

人像摄影也是日常生活中用得最多的拍摄方式。笔者的测试方法是将3部长焦相机都设为手动模式和“阳光”白平衡模式，镜头设为约135mm等效焦距。由于富士SL1000在该焦段只能使用F5.5光圈拍摄，因此索尼HX300和佳能SX50 HS选用最接近的F5.6光圈作比较测试。

笔者个人的感觉是，从成像品质和画面的清晰度来看，佳能SX50 HS拍摄照片的像素值虽然最低，只能达到1200万像素，但捕捉的人物脸部细节反而比其他两部长焦相机更清晰，有点叫人出乎意料。不过，缺点是佳能的照片色调有点偏向于灰暗。而富士SL1000拍摄的人物肤色鲜活红润，观感最好，这也是富士数码相机多年来的一贯特色，但拍风景照片时会显得略微偏红，其画面清晰度也接近于佳能SX50 HS。至于索尼HX300，拍摄的人像照片则不过不失，只是在放大欣赏照片时，会看到其中的颗粒较多，但还算是在人眼可以接受的范围内。

5. 微距拍摄

长焦数码相机还有一个长处，即利用特长焦距营造出浅景深。本项测试正是利用3部长焦相机的远摄端加最大光圈来进行拍摄，以考验各机的微距拍摄能力。

根据笔者的测试结果看，3部长焦相机均支持1cm微距拍摄功能，即使把镜头贴着花蕊来拍摄也不成问题。颜色方面，富士SL1000更讨人喜欢（花的颜色属于偏红的暖色调），照片清晰度则都差不多，感觉上只有索尼HX300略逊色一点。由于

3部相机的最大光圈值都在F6.5左右，所以虚化背景的效果也非常接近。如果一定要比较的话，索尼HX300相机远摄端的最近对焦距离不如其他两部相机近，但它不需要专门去按“微距摄影”按钮，用户直接拿着相机拍摄就可以实现微距效果，输了功能却赢得方便。

6. 降噪效果

从技术指标上比较，佳能SX50 HS的最高感光度只有ISO6400，比索尼HX300和富士SL1000最高达到ISO12800要低。但真实情况呢？索尼HX300相机的ISO6400和ISO12800超高感光度是通过多重曝光技术合成的，富士SL1000相机的ISO6400和ISO12800超高感光度则只能在低分辨率的照片中使用。因此单从标准感光度一项指标来看，佳能SX50 HS反而最高（ISO6400）。

此外，由于3部长焦相机采用的CMOS感光器件面积偏小（仅1/2.3英寸），与低档卡片机相同。因而在实际拍摄效果方面，笔者发现3部长焦相机在ISO3200、ISO6400和ISO12800感光度下拍照，画面中都会出现很多的噪点，这类照片如果想作印刷用途，估计基本上都不合格。笔者个人的感觉佳能SX50 HS在ISO3200感光度下的拍照效果较好，能够看出被摄物体表面的小字，其余两机则十分模糊。此外，佳能SX50 HS还提供ISO80低感光度的选项，因此本项测试中佳能相机的优势比较明显。

7. 操作手感

一部好的数码相机，不仅功能先进、拍摄效果出色，用户的操作体验也很重要。长焦相机接近于单反机的体积，往往给人一种高科技、大块头的感觉。从笔者的简单试用来看，单以操作手感来看，富士SL1000略微不太理想，主要是它的按键很硬，操作反应相对较慢，电子取景器立意不俗，但又过分灵敏，稍不注意就会遮挡电子取景器传感器，屏幕便会自己关闭，影响正常操作。索尼HX300跟佳能SX50 HS则差不多，前者稍占优势的是机身上有一个“DialJog”功能转盘，可以让光圈、快门的设置工作变得简单许多，提供的功能选项也比其他两机更为全面。至于体积方面，佳能SX50 HS最小巧，索尼HX300和富士SL1000相差不多，已经接近一部中低端数码单反机的大个头了。

富士SL1000的屏幕设计成上下翻转式（**图16**），虽然不能作180度反转玩自拍，不过无论是高低角度取景都显得比较方便。此外，镜头侧面还有一组变焦拨杆，方便用户使用双手操作。索尼HX300的屏幕设计跟富士SL1000相似，同样为上下翻揭式（**图17**）。此外，不仅镜头侧面有一组变焦拨杆，就连镜头环也作用作变焦。佳能SX50 HS的屏幕能够作最大180度翻转（**图18**），用户玩自拍时比索尼HX300和富士SL1000更为方便(图18)。不过，它的镜头侧面没有变焦杆，而是放置了用于防抖的“Turbo”按钮，用户在拍摄远景照片时按下该键可暂时提升防抖能力，方便辅助对焦。

结束语

长焦数码相机近年来在数码影像市场中大放异彩，对它感兴趣的人也越来越多。如果你想要“一机多能”，既能满足日常的生活摄影要求，偶尔外出旅游赏风景时又能大派用场，那功能定位介于卡片机与单反机之间的长焦相机是一种相当合适的选择，其近摄、远拍效果都有保障。当然长焦相机吸引人的关键是价格很诱人，2000～3000元价位的长焦相机相比起动辄5000元到上万元的数码单反机可是便宜得多。

综上所述，消费者在现阶段购买长焦相机确实是不错之选，只要运用得当，就能拍摄到令自己满意的好照片。而在选购相关产品时，如果仅就本文介绍的3款50倍主流变焦数码相机而言，其实各方面的表现差别不大。笔者个人的推荐是：

非常重视画质的用户，不妨关注一下佳能SX50 HS，哪怕它的1200万拍摄像素值相比其他品牌的机型要低得多，但画面清晰度确实有保障。同时，佳能SX50 HS的体积最小，便携性最好，反屏设计更是自拍必备，是旅行相机的理想之选。



富士SL1000后视图



索尼HX300后视图



佳能SX50 HS的屏幕旋转角度最大

富士SL1000在拍摄人像时的色调最好，最接近真实人物的肤色，这也是富士数码相机的一贯优势。其整体画质与佳能SX50 HS比较接近，价格也最便宜，性价比很高。而且用户如果刻意追求是高变焦能力的话，同样是50倍变焦的3部数码相机中，富士SL1000似乎要“看”得更远一些。

索尼HX300则胜在人性化，其操作最方便、最顺手，只要不作大尺寸的海报输出，照片画面中的颗粒问题其实并不明显。此外，索尼数码相机的摄像功能（动态视频拍摄）堪称是业界最出色的。索尼公司近两年来推出的中、高端数码相机系列都支持1080P全高清摄像功能，其每秒画面帧数高达50P，比佳能SX50 HS流畅得多，完全可以取代数码摄像机的基本功能。当然，消费者最后作何选择，或许还是应该看自己的个人喜好、实际需求和经济承受能力，再结合产品特点来作决定了。P



Google最近发布了一项很有想象力的计划——Project Loon，他们打算用特制的气球带着电子设备飞上高空约20公里的平流层，这些气球与地面将形成一个网络，从而实现任意地点的互联网接入。如果这个项目得以在全球实现，那么无论我们身处何处，都可以极其方便地上网冲浪。不过这则新闻却引发了笔者的另一个思考：为什么我们的企业没有这样激动人心的项目？一心只想赚钱的公司，无论规模多么大，都称不上伟大。或许理想主义会被人嘲笑，但也只有这样的企业才会让赚钱这件事情更有意义。

■小众软件 大笨钟

轻松备份/还原数据——易数一键还原

□**大小：** 9.9MB □**授权：** 免费 □**语言：** 中文

□**下载：** http://www.onekeyrestore.cn/



提起大名鼎鼎的“Ghost”，想必那些喜欢折腾系统的同学一定知晓，硬盘分区、备份、恢复等操作全靠它了！

“易数一键还原”则是一款立志于比Ghost更好用的系统备份与还原软件，它基于老牌国产磁盘管理软件“DiskGenius”的内核开发，提供了全中文傻瓜式向导型操作界面，安全可靠又易于使用，整个风格与功能很接地气。特别是该软件还支持增量备份与多时间点还原，大大节省了硬盘空间。如果系统无法启动，还可以在开机启动菜单中进行还原，或者直接创建一个USB启动盘还原数据。

更改文件时间戳记——NewFileTime

□**大小：** 39kB □**授权：** 免费 □**语言：** 中文

□**下载：** http://softwareok.com/?seite=Microsoft/NewFileTime/

众所周知，每个文件的属性都包含3个时间信息：创建时间、修改时间和访问时间，它们可以帮助用户了解文件的“生存”状况。正常情况下，系统会自动记录这些信息，如果有特殊需要想把文档变得更“年轻”或更“老”（例如出于文件归档的需要），也可以使用专门的软件进行修改。

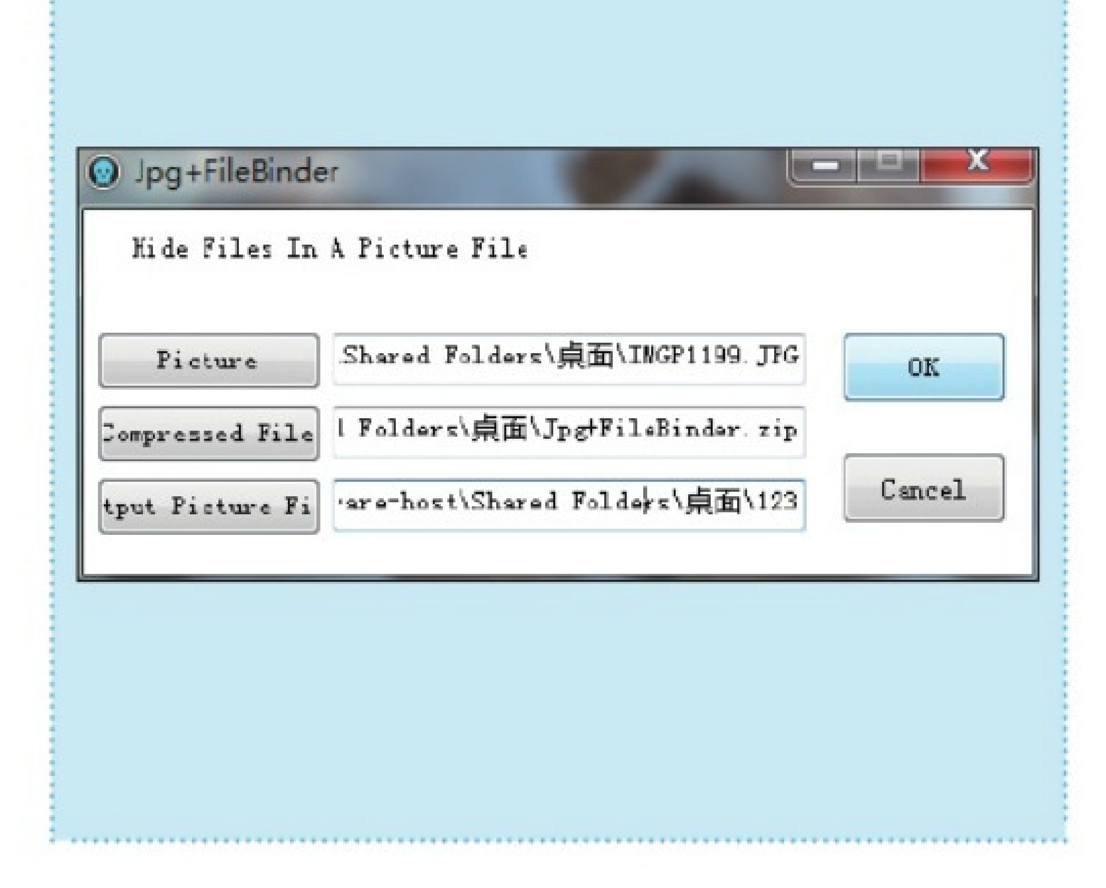
“NewFileTime”是一款可以更改任何文件与文件夹时间戳记的小工具，软件运行后首先将需要修改的文件拖放到界面中，然后设置新的时间并点击“应用”就大功告成了。此外还可以直接导入带有文件列表的TXT文件进行批量修改，省时又省力。



将压缩文件隐藏在图片中——Jpg+FileBinder

□**大小：** 308kB □**授权：** 免费 □**语言：** 英文

□**下载：** http://www.softpedia.com/get/Security/Security-Related/Jpg-FileBinder.shtml



很久以前，网络上流传着这样一个解谜游戏：当你用看图工具打开该文件时，会显示一张普通的图片；当用解压缩软件打开它时，才会得到真正的文件内容。那么发布者是怎样将秘密隐藏在图片中的呢？“Jpg+FileBinder”就可以让你制作出这种神奇的文件！

使用前先准备一张JPG格式的图片和一份ZIP压缩包（或RAR/7Z格式），之后运行该软件并分别将它们导入，设置好输出路径后就可以点击“OK”立即生成，一切就是这么简单！需要注意的是，隐藏文件不能太大，否则很容易露馅，毕竟这种戏法已经颇为常见了。



极简看图——Feep

□大小：23kB □授权：免费 □语言：中文

□下载：http://feep.appinn.me/

“Feep”是一款由个人开发的图片浏览器，它没有复杂的功能，甚至没有软件界面和边框，用户只需一个带滚轮的鼠标就能完全操纵，用最原始的方式将图片展示出来。使用前需要设置图片关联程序，或者直接右键选择打开方式为Feep。

用Feep打开图片后，鼠标左键用来缩放指定区域，移动鼠标可拖动图片；使用滚轮可上下进行翻页；鼠标中键用来切换全屏/窗口观看模式；想要删除图片可同时按下鼠标左右键；单击鼠标右键可快速退出程序。整个看图过程只需操作鼠标即可，简单方便。

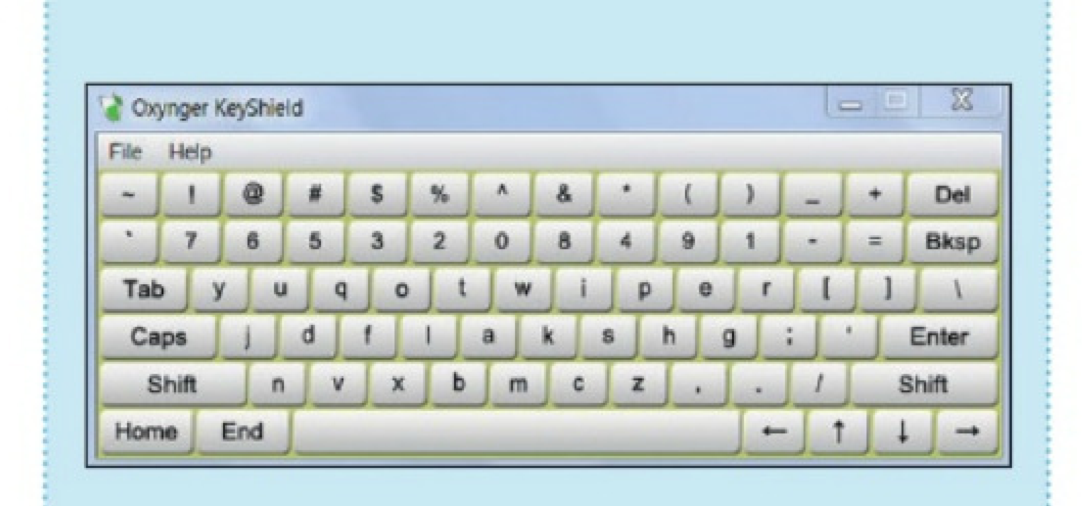
安全软键盘——Oxynger KeyShield

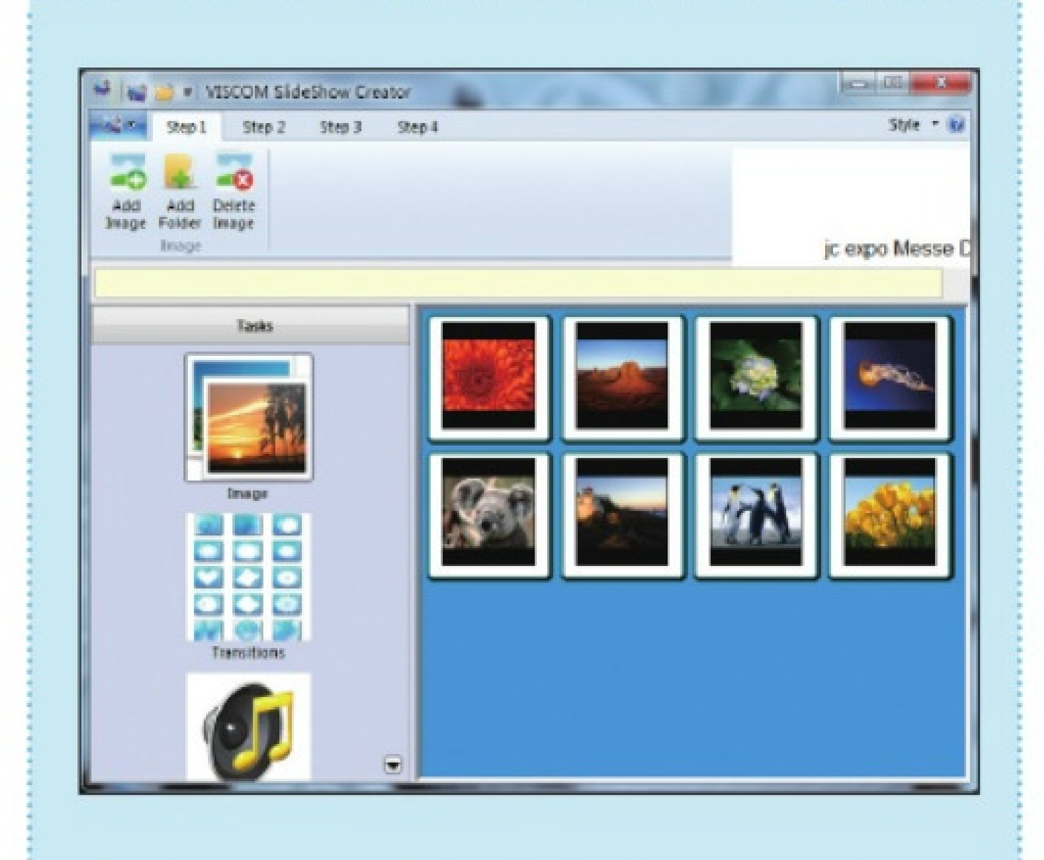
□大小：1.2MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.oxynger.com/

“Oxynger KeyShield”是一款方便易用的虚拟键盘软件，它可以让你更加安全地使用软键盘来输入银行账号、登陆密码以及其他敏感信息。之所以这样做是因为很多盗号木马都是通过记录键盘敲击来获取他们感兴趣的信息，这也是很多网银自带网页小键盘的原因。

Oxynger KeyShield支持主流的网页浏览器、加密程序、密码管理器、聊天工具、文本编辑器等软件，需要“.NET Framework3.5”的支持。软件运行后在屏幕上会出现一个虚拟键盘，需要时切换出来直接点击即可。





图片视频制作工具——Photo Slideshow Creator

□大小：15MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.viscomstore.com/showallproducts/469/

“Photo Slideshow Creator”可谓是PC平台最简单的图片视频制作软件之一，整个流程只需4步就可以把多张照片串连在一起，并且可以添加多种转场动画和背景音乐。

首先在“Image”中添加图片素材，完成后点击“Transitions”设置转场动画，内置的效果有渐变、飞出、形状、3D等几十种样式，如果嫌麻烦可以让电脑随机选择，之后进入下一步添加背景音乐并准备最终导出视频。导出前用户可以进行预览，目前支持的格式包括AVI、WMV、FLV、GIF等，分辨率、帧数、音频采样率等参数也能随意调整。

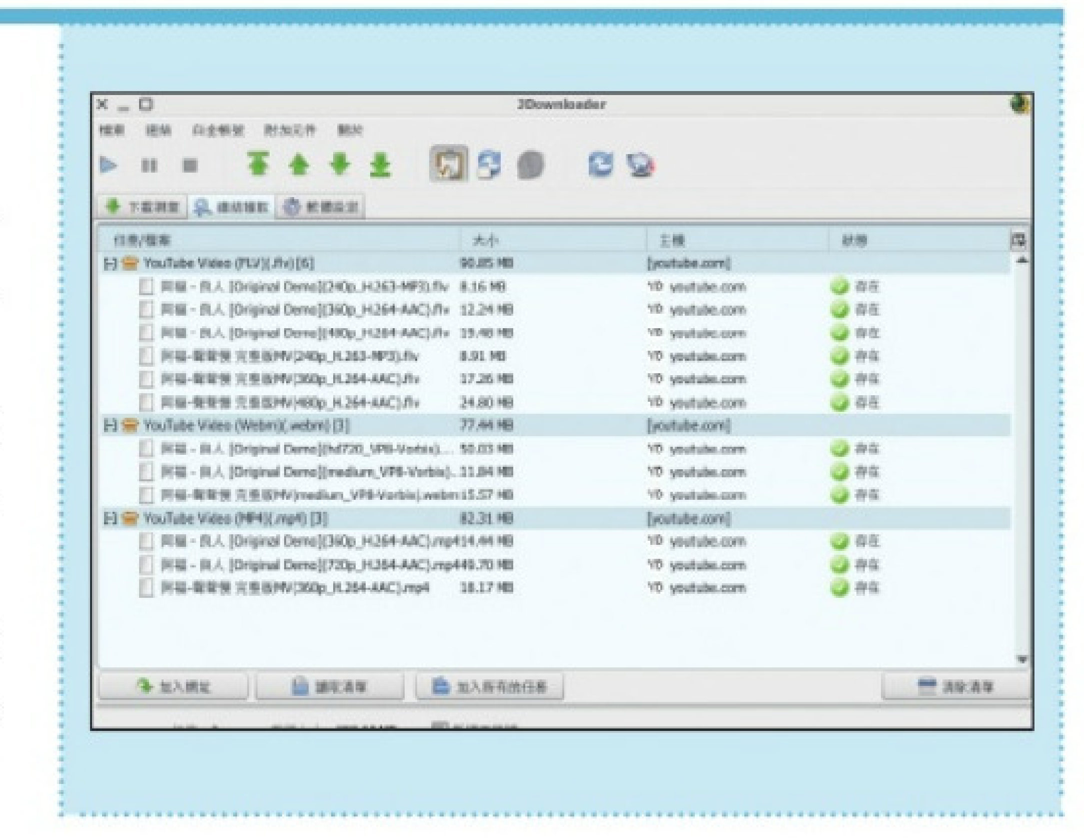
网盘下载利器——JDownloader

□大小：70MB □授权：免费 □语言：中文

□下载：http://jdownloader.org/download/index/

“JDownloader”是一款专门为国外网盘设计的一站式下载工具，它能大大简化使用免费空间的繁琐过程，免去了强制看广告、找下载按钮等麻烦。对于大多数免费的网盘会员来说，还提供了多线程连接、验证码自动识别、文件自动解包等高级功能。

使用时只需一次性复制所有网盘下载地址到剪贴板，该软件就会自动将它们添加到下载列表，然后在任务单击右键并选择“继续”，程序就会立即开始下载流程，遇到某些简单的验证码甚至可以自动识别。





来自英国的一名开发者兼设计师迈克尔近日发表了一篇文章，分享了他初出茅庐时的一些工作感悟。笔者粗略地阅读了一下，发现他的很多观点同样适合国内情况，在此与大家分享。第一，在校时不能拘泥于课本，要找机会到企业实习多学些工作技能，毕业后才能与众不同；第二，要勇敢说“不”，不要一味妥协，很多时候向客户说“不”绝对合情合理；第三要勤于分享、追求细节，也要谦虚地接受批评。记住有理想的人，工作不是为了糊口，找到你的兴趣所在，去创造并乐在其中！

■辽宁 马卡

照片总管——MyPhoto Pro

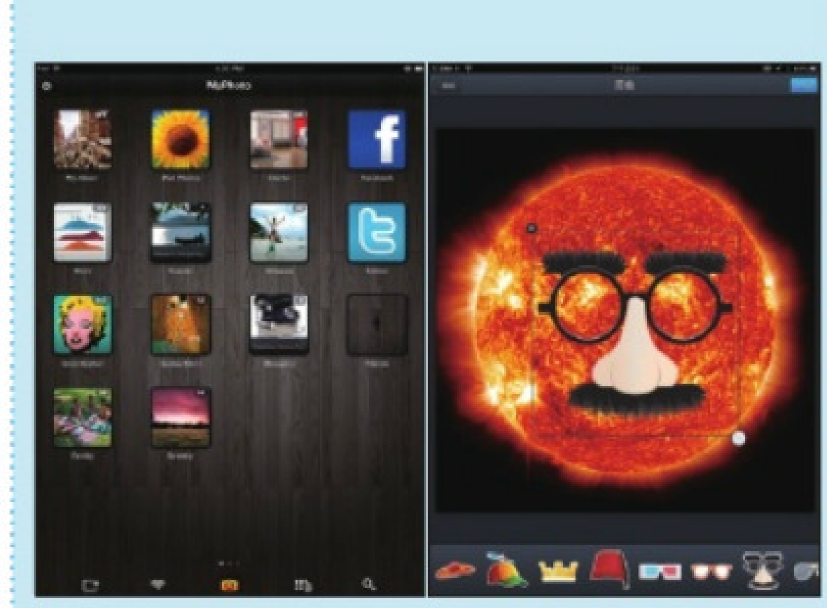


□**大小**：14.2MB □**下载**：http://126.am/mypro

夏天阳光充足、花红叶绿，配合清爽的衣服更可以显出完美身材，正是拍照的好季节！iOS自带的相册有很多不足之处，例如分享不便、缺少隐私保护，不过这款“MyPhoto Pro”就可以很好地弥补上述这些缺点。

MyPhoto Pro采用经典的文件夹管理方式，符合大多数PC用户的习惯。启用隐私保护需要先设置“主密码”，该密码有两个作用，一是用来访问加密后的相册，二是开启隐藏相册。隐藏相册平时无法查看，浏览前必须在顶部状态栏连按3次才会弹出密码输入窗口。此外，拍照、幻灯片、图片搜索下载、简单编辑以及社交分享等功能也是一应俱全。

点评：MyPhoto Pro比较重视照片管理与个人隐私保护，缺点是细节方面有待加强，限免时值得购入。



图片管理和美化

剑桥英语——Phrasal Verbs



复古的工业时代界面

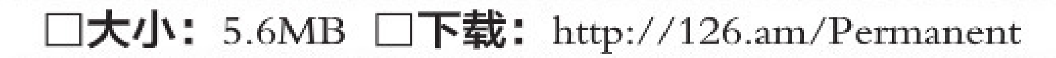


□**大小**：62.3MB □**下载**：http://126.am/phrasal

“Phrasal Verbs”是一款由剑桥大学出版社开发的英语学习应用，主要讲解动词短语的搭配使用方法。

在主界面中选择第一项“Phrasal Verbs View”（浏览动词短语）进入学习界面，点击“Open”窗口会打开，之后就可以选择要学习的搭配短语，点一下“View”右侧窗口会播放一段动画，帮你记忆该词组的意义，下方同时还会显示出英文解释和例句，建议熟读牢记。练习时软件会随机播放一段动画并让用户选择它的含义，正确与错误的次数都会统计下来。缺少错题练习功能比较遗憾。

点评：动词短语搭配一直是英语学习的重点，采用动画演示方法可以让使用者更容易记忆，特别推荐给高中学生朋友。



表格能手——Permanent



□**大小**：5.6MB □**下载**：http://126.am/Permanent

iOS平台的表格制作工具多数中看不中用，不过“Permanent”可谓一枝独秀，界面设计清晰明了，并且为触控操作进行了全面优化。在iPad上使用该软件，整个屏幕就好像是你的工作台，建立好的表格可以很方便地进行切换、编辑、缩放、最大化等操作。处理单元格数据时，点击笔形按钮进入输入窗口，软件支持各种常用的Excel公式，还可使用Lua脚本完成更复杂的任务。在工作台空白处点击“Insert”可以随时插入新表格或图片。表格完成后可以直接导出为CSV、XLSX格式的文档。

点评：如果你想利用碎片时间在iPad上处理表格工作，这款Permanent会是不错的帮手，推荐大家在限免时购入。

软件编辑界面

畅享自拍——美颜相机V1.2



□大小：12MB □下载：http://126.am/meiyancam

手机自拍神器“美颜相机”在iOS平台上的表现一直不错，但由于Android设备的摄像头质量参差不齐，其用户体验也不尽相同。不过近期美颜相机Android版进行了全面更新，在稳定性与特效方面有了很大进步。新版本除了适配更多主流机型以外，操作上较之前也更为流畅。“自拍”功能在原有的自动美肌以及智能美型的基础上新增了“祛斑”功能，不仅痘痘可以扫平，斑斑点点也是逃不掉！

对于爱自拍的女生来说，自拍已经成为了一种生活习惯，而且不分场合与时间，然而在弱光环境下很容易拍出毁自信的“女鬼”照。升级后的美颜相机很好地改善了这一问题，只需在自拍界面中开启“补光”自拍功能，人像就会瞬间进行补光，还原弱光下的自拍色彩。此外，11款美颜特效也进行了全面优化，用户可根据喜好随意调节特效的透明度，让滤镜跟照片色彩更加契合。

点评：智能的操作与强大的自拍效果让美颜相机成为爱美人士的必备利器！



出色的补光与美颜特效

兼容AirPlay——AirAudio

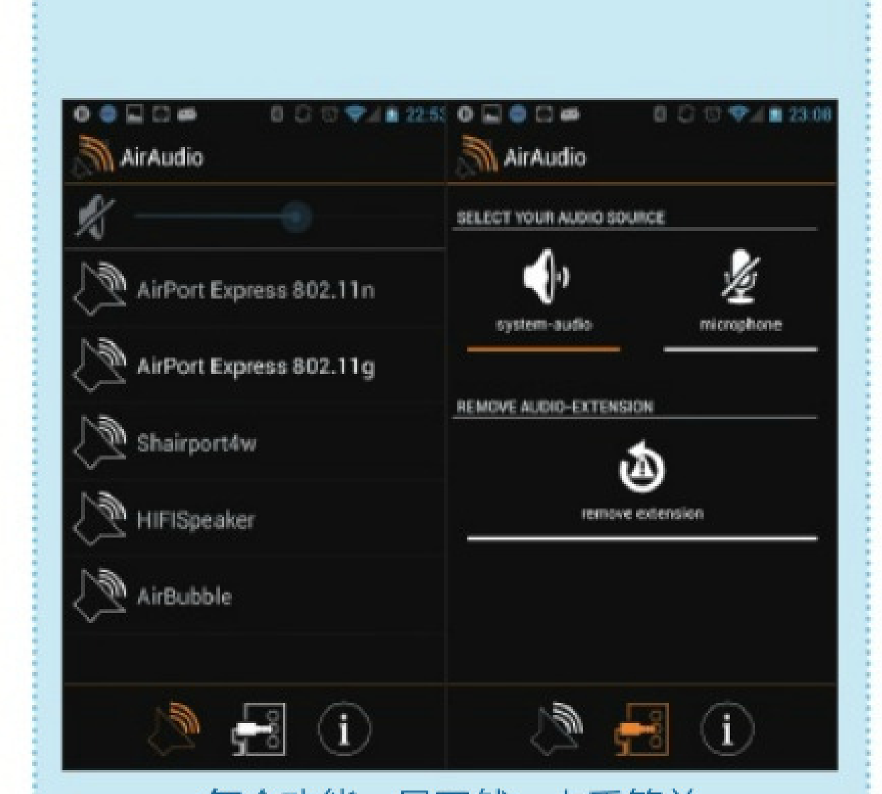


□大小：650kB □下载：http://126.am/airaudio

利用流媒体技术可以让手机中的音乐和视频在电视上播放，最多只需要购买一个机顶盒就能实现。不过需要注意的是，Android和iOS所采用的相关技术有所不同，前者是DLNA，后者是AirPlay。目前主流的Android机顶盒都支持这两种技术，但有些设备只支持AirPlay（例如Apple TV和某些无线音箱），因此就需要“AirAudio”这款软件来帮忙。

AirAudio目前只支持音频传输，包括本地文件和网上的流媒体资源，手机需要Root权限。软件运行后先选定搜索到的AirPlay设备，之后设置好音量就可以马上进行传输，并且支持在多个AirPlay设备上播放。如果在声音输出设置中选择“Microphone”，你的手机就会变成一部无线麦克风，与支持AirPlay的音箱配合使用，简直就是一套简单的拾音扩音解决方案。该应用对Android系统没有过多要求，但4.0以上的用户可以获得更好的兼容性和未来新功能的支持。

点评：AirAudio完全免费，适用于多数品牌的手机，缺点是只支持音频。



每个功能一目了然，上手简单

骑车帮手——行者骑行



□大小：2.8MB □下载：http://126.am/xingzhe

骑行是一种健康自然的旅游方式，一辆自行车和一套骑行装备即可轻装上阵，简单又环保。虽然笔者算不上骑行爱好者，但每次见到朋友那台帅气的自行车和运动感十足的行头，心中总会燃起加入骑行队伍的热情。“行者骑行”专为骑行爱好者量身打造，可以记录骑行距离、时间、速度、海拔等信息，还能在地图上显示导航路线。行者骑行官网还为广大爱好者提供了导航地图制作工具，生成的GPX格式地图可直接导入到手机中。即使是平常运动，该软件也可以作为简单的记录应用，使用时切换到走路或跑路状态即可。

点评：行者骑行采用百度地图，无偏移问题，并且支持离线地图查看，骑行功能方面更是非常专业。

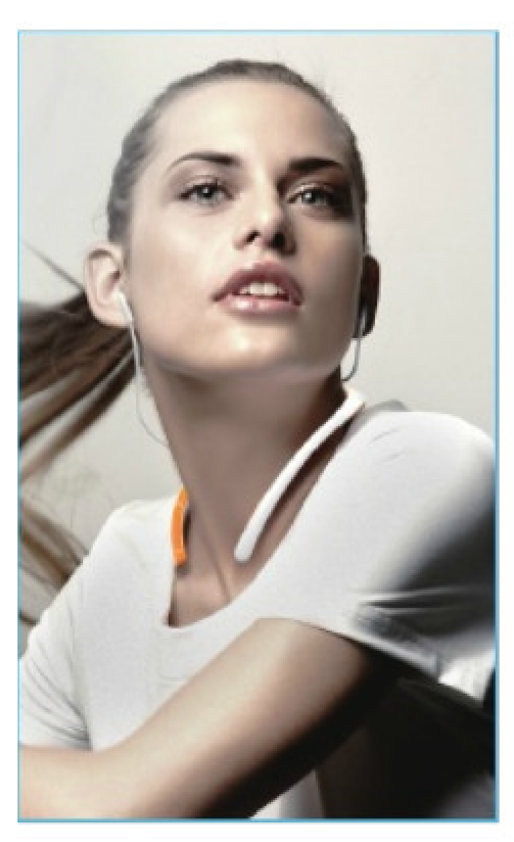


统计与地图界面

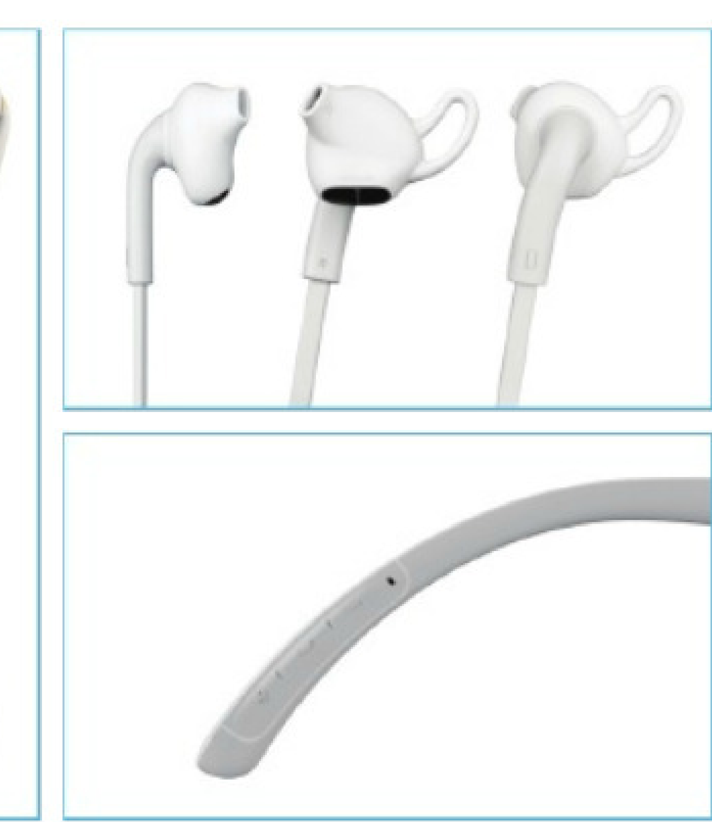
虽然8月的天气酷热无比，但作为数码爱好者，完全宅家显然不是最好的选择，不出去走走，怎么能显摆一下自己精心挑选的精品耳机和超酷装备，比如运动MP3、智能手表呢？

■北京 小脸

艾利和On运动MP3







运动健康监测设备在今年非常火爆，现在传统MP3厂商艾利和也来赶潮流，推出了On运动MP3。这款产品将MP3与运动监测功能集合在一起，颈挂式主机不仅符合人体工学设计，而且还能通过人体接触收集运动过程中的生物数据，用户可在耳机中收听相关信息。至于音乐播放功能则比较传统，通过分布在主机两侧的按钮进行控制。其耳机设计也较为特殊，有些类似苹果最新产品，在运动时不易从耳中脱出，又不会过于压迫耳道，同时还能提供不错的音质。

Mutator耳塞开关

Mutator是一个能让iPhone快速进入静音模式的小玩意，只要把它插在耳机接口上，将其转动90度就能系统音量全部关闭，如音乐、视频、游戏等，但是siri语音服务却不受影响。其实在笔者看来，iPhone的静音键已经足够方便了，而且Mutator还会占用耳机接口，设计师能做出这样产品的灵感让人匪夷所思，不过它的样子真是很酷，应该可以给其他产品做个参考吧。







宾得3D打印相机

这款3D打印相机并非宾得官方设计，而是个人爱好者的创意，其目的是让盲人也能体验到摄影的乐趣。使用者首先通过旋转镜头旋转合适的场景模式，然后将相机与打印底座连接，就能打印出立体效果的“照片”，这不仅能让盲人通过触觉感受到照片的效果，而且它本身也是一件漂亮的艺术品。





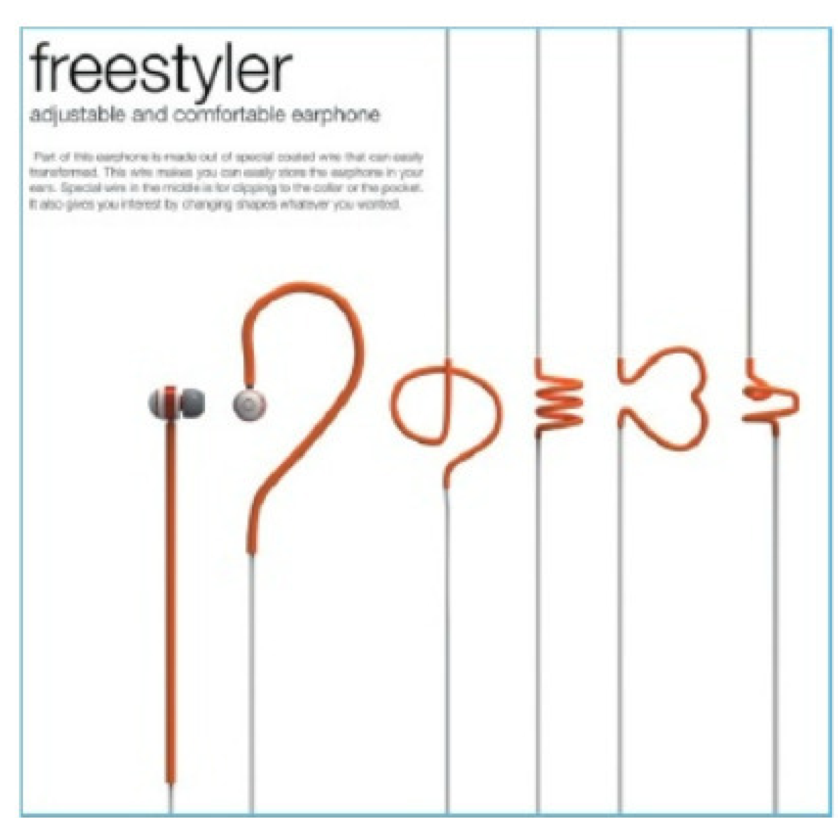


Freestyler耳机

许多令人叫绝的创意往往来自于生活中的小细节，比如这款Freestyler耳机。设计师的创意就是将耳机线上放置了一截可以任意弯曲、反复塑形的套管，通过套管外形的变化赋予耳机不同的创意形态，如将入耳式变成耳挂式、变成耳机夹、集线器等等。虽然设计师还没有量产Freestyler耳机的打算，但个人DIY也没有太大的难度。







EmoPulse智能手表









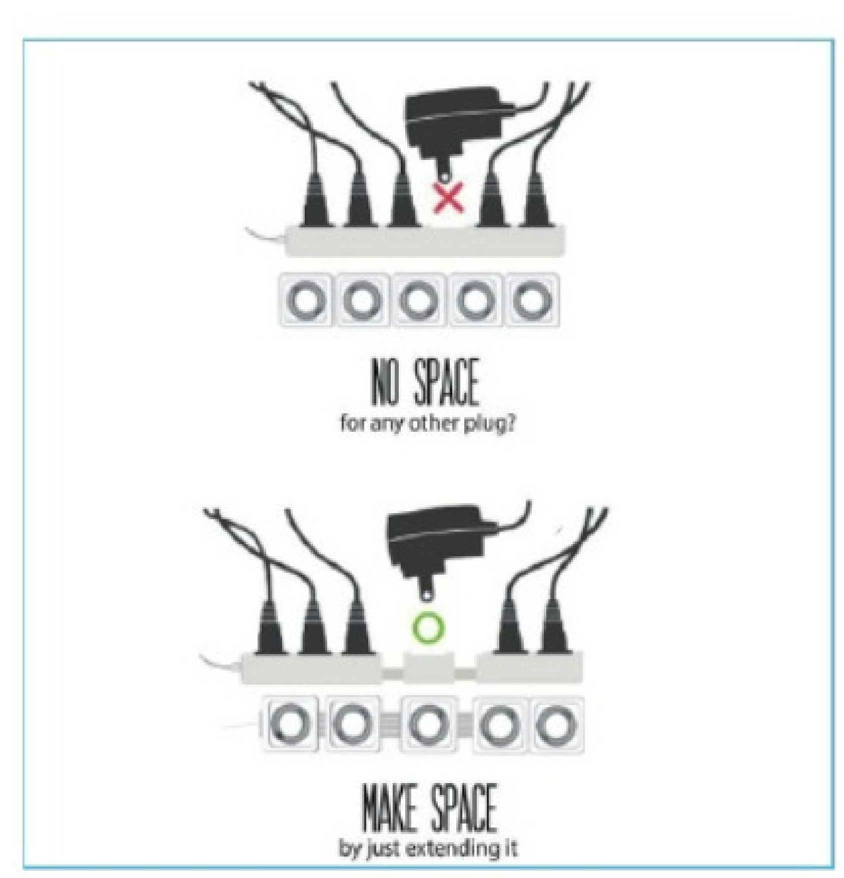
彩色柔性屏幕、腕式外观、强大的机能……你可能以为这又是一件概念产品，但它是一件真实存在并且很快能购买到的智能手表产品。这款智能手表来自EmoPulse公司，它内置2GB系统内存，以及128GB/256GB存储空间，采用了德州仪器OMAP 5处理器，有专门的图形处理芯片应对游戏和视频播放的需要。不仅硬件规格类似，常见智能手机支持的功能基本上也都能在EmoPulse智能手表上找到，不可谓不强大。目前EmoPulse智能手表已经在其官网上预售，128G版售价480美元，价格相对其他产品并不算贵，有兴趣的朋友可以关注一下。

伸缩插座Flex Tab

特殊的接线板设计我们以前曾经介绍过，它们的设计都是为了适应各种不同的插头设计，不过大都显得较为复杂。喜欢简单设计的用户可考虑Flex Tab，它以伸缩和旋转设计为特色，使用非常简单直观。Flex Tab将每个插孔设计成独立的模块，模块通过滑轨连接，使用者可以自由调整插座之间的距离，还能进行旋转，让大小不一、体积不同的多个插头和谐共处。







头牌新闻

惠普发布新PC时代消费类产品新战略

■本刊记者 魔之左手

6月24~25日，惠普在北京举行了为期两天的“世界之旅”活动。其中在“我时代，新体验”惠普消费类新PC时代产品战略发布会上，惠普打印与信息产品集团（PPS）正式在国内发布了消费类产品新战略，即分别从新产品形态、智能触控体验，以及多操作系统可选等3个方面，为消费者提供具有创新价值的消费类电脑产品。


惠普全球副总裁、打印与信息产品集团（PPS）中国区个人信息产品事业部总经理王刚发言

此次惠普正式在国内发布了两款全新的PC/平板二合一产品——HP SlateBook x2和HP Split x2。这两款产品拥有笔记本的全部功能，也可以切换至平板电脑形态。SlateBook x2搭载安卓系统，采用10.1英寸1920×1200触摸屏、NVIDIA Tegra 4处理器，售价3299元。Split x2则使用英特尔第三代酷睿处理器，还可在产品的底座部分选装额外的硬盘模块，用以扩展存储容量，机身的双电池设计则可带来更长续航时间。它配备13.3英寸触摸屏，内置Beats Audio音效系统，售价为4999～6999元。

全新亮相的HP Pavilion TouchSmart 11是惠普第一款小尺寸、全性能触控笔记本，搭载AMD Temash A6/A4处理器，外形时尚。它预装Windows 8操作系统、微软Office 2013软件，配备了包括VGA、HDMI和网口在内的丰富接口，售价为2999元起。另外惠普还推出了搭载英特尔第四代酷睿处理器的HP ENVY TouchSmart 14触控超极本、首款内置Beats Audio音效系统的平板电脑产品HP Slate7、基于Android平台的一体电脑产品——HP Slate 21，并更新了旗下高性能娱乐笔记本HP ENVY 14/15等多款产品。P

硬件店

AMD全新APU主推笔记本“全民四核”

6月26日，AMD公司在京举办了“全民四核 双显至尊”——2013全新AMD APU发布会，发布了其2013全新AMD APU系列产品，为广大消费者带来游戏、高清娱乐和四核触控的流畅体验。2013年全新AMD APU包括标准与低电压版至尊高性能APU、经典主流APU和至尊移动APU四大系列，分别针对游戏、高清娱乐、触控笔记本、平板电脑等不同用户需求推出。



AMD全球副总裁、大中华区董事总经理潘晓明致辞

AMD全球副总裁、大中华区董事总经理潘晓明表示：“全新AMD APU的发布，是AMD实施战略转型之后，一次重要的产品发布，这也是AMD自2011年开启APU的‘融合伟业’以来，APU产品的第三次重要发布。我们全新的三大系列APU产品，实现了从高性能、主流、超轻薄到平板电脑多个细分市场的‘全线四核’，结合AMD在独立显卡和APU图形性能的领先优势，能够以不同的价位、多元化的产品形态，给用户带来多样化的理想选择。”

发布会现场，宏碁、华硕、戴尔、惠普、联想、三星、东芝、微星等厂商展示了采用四核AMD APU配置的笔记本产品，微星和技嘉还展示了两台采用AMD至尊移动APU的平板电脑。基于2013全新AMD APU的笔记本演示了众多本土创新软件应用，以及多款本土游戏。

华硕超公版GTX780游戏显卡闪耀WTG总决赛

“WGT世界电子竞技大师赛”于北京时间6月15日～16日举办线下总决赛，华硕在现场发布了最新顶级游戏显卡产品GTX780 DirectCU Ⅱ OC。它采用NVIDIA GeForce GTX 780显示核心，拥有2304个流处理器，默认核心频率889MHz，GPU Boost动态提速最高可达941MHz，支持DirectX 11.1标准，搭载384bit 3GB GDDR5显存。这款显卡采用DirectCU Ⅱ热管直触散热设计、“混动动力风扇”、8+2相“超合金数字供电”等技术，更加冷静可靠。

与GTX780 DirectCU Ⅱ OC一同亮相的还有新品GTX770 DirectCU Ⅱ OC、龙骑士系列Dragon HD7850和Dragon 660Ti游戏显卡，以及“小钢炮”GTX670 Mini游戏显卡等多款高端产品。华硕同时还发布了包括笔记本、显示器、路由器等在内的全系列“玩家国度”新品。

NVIDIA推出GeForce GTX 760 GPU

6月25日NVIDIA发布了全新NVIDIA GeForce GTX 760 GPU，它可为今年所有高配置需求PC游戏提供最佳帧速，基于该GPU的显卡预计售价仅为人民币1799元。它采用NVIDIA Kepler架构，NVIDIA GPU Boost 2.0技术可自动提升GPU时钟

头牌新闻

丁磊：有道云笔记要做下一个互联网基础服务

■本刊记者 世界

2013年6月26日，网易旗下有道云笔记在北京举行了两周年新闻发布会。网易公司创始人兼CEO丁磊在会上表示，“云”是网易下一步战略的重要方向，云笔记将成为继邮箱后的下一个互联网基础服务，并改变所有人的信息管理习惯。目前有道云笔记用户总量已经超过1500万，继续巩固市场占有率第一的地位。在谈到有道云笔记的下一步发展时，网易有道技术总监、有道云笔记产品负责人蒋炜航认为，虽然现在企业版的概念被热炒，但传统的企业版云笔记并不适合中国市场。有道云笔记会用更加轻便、灵活的团队协作产品满足敏捷团队的需求。这种“企业产品消费化”形式的适用范围更广，使用方法更简单。



网易创始人兼CEO丁磊在大会上致辞

会上，有道云笔记还发布了品牌定位“智享一站式信息管理”，将有道云笔记生动地比作一个信息管家。此外，有道云笔记资深用户、黑龙江省青少年发展基金会副秘书长刘铁男，也在发布会上与来宾分享在慈善工作中团队使用有道云笔记的经验。资深媒体人、“罗辑思维”创作者罗振宇、Zealer创始人王自如、著名作家马伯庸等嘉宾也出席了本次发布会。

频率，还优化了风扇控制、电压提升及水冷散热能力。

GeForce GTX 760支持NVIDIA最新的一系列游戏技术，包括NVIDIA PhysX物理效果引擎以及NVIDIA TXAA抗锯齿。该显卡还包含全新的NVIDIA GeForce Experience软件和NVIDIA ShadowPlay软件，以及SLI多GPU技术。

诺基亚全新旗舰Lumia925登陆中国

诺基亚Lumia系列新成员诺基亚925于7月初正式登陆中国，将提供中国移动TD-SCDMA和中国联通WCDMA两个版本。它不但引入了金属设计元素，还采用了诺基亚最新的纯景PureView相机技术，同时为诺基亚Lumia系列带来了多项创新功能和第三方应用软件。



诺基亚925采用铝合金框架环绕4.5英寸显示屏，进一步增加了手机的坚固性，而背壳采用聚碳酸酯材料设计，有白色、灰色和黑色三种颜色可供用户选择。用户还可添加可吸附式无线充电后盖，有白色、黑色、黄色和红色可选。

诺基亚925融合了先进的滤镜技术以及新一代图像处理软件，为消费者带来更加清晰明亮的图片、视频效果和极佳的弱光拍摄体验。它还引入了全新诺基亚智能拍摄功能模式，可一次捕捉10张照片，并通过Best Shot和Action Shot等多种方式编辑图片，获得完美的图像效果。诺基亚925上市售价3999元人民币。

软件圈

移动互联网创新大会在京开幕

2013年7月5日，UC优视COO朱顺炎在移动互联网创新大会手机游戏分论坛上分享了UC九游平台数据。2013年上半年，手机游戏市场规模迅速壮大，游戏数量增长达到去年同期的5倍，整个市场规模至少翻了一番。由于手游行业的激烈竞争，只有不到20%的游戏可以赚到钱。UC九游依靠UC浏览器全球超过4亿的海量用户，已经成长为国内第二大手机游戏平台，2013年为合作伙伴分成超3亿的目标即将实现。

IE 10携手HIT FM打造视听广播新体验

近日，国际流行音乐频率HIT FM与微软IE 10浏览器深度合作，采用HTML5技术打造的HIT FM全新官网（www.hitfm.cn）正式上线，实现了包括Live Streaming实时收听、折页3D视觉效果、适应移动设备的触控操作等一系列特性，为600万听众打造更新更绚丽的视听广播体验。

Office 365教育版正式在中国发布

2013年6月20日，Office 365教育版正式在中国发布，微软将为使用Live@edu的中国用户从2013年8月份开始免费无缝升级至Office 365教育版。此外学校等教育机构也可直接从微软官网购买Office 365教育版，并享受更低的优惠价格。

卡巴斯基安全部队2013摘得真实世界保护测试大奖

近日，在2013年第一季度MRG Effitas真实世界保护测试中，卡巴斯基安全部队2013产品100%检测并拦截了所有威胁，被授予最高荣誉的五星奖项。

晶合快评

先锋“余额宝”

■晶合实验室 Sting

创业特别需要钱，对于曾经重新定义“眼球经济”的互联网行业来说尤其如此。“先做流量”“先做平台”“流量大了自然会有人找上门来”……这些思路已经被重复无数遍，听到众人耳中生茧。所以，无数互联网创业公司都死在了投资人“自然”找上门来之前。“如何赢利”，如何“扎”到有钱的投资人，如何拿到钱让自己活下去，已成为众多互联网企业在草创之后，最需要解决的问题。

钱到底在哪儿？在支付宝“余额宝”推出之前，大概少有互联网公司想过，钱可以直接通过经营金融市场获得。前一段时间，互联网行业已经通过类似“微信”的方式，将一只脚踏入了原本只属于电信企业的领地，而此次新推出的“余额宝”，则踏入了另一个传统领域——金融行业。这两次跨步，对于国内互联网公司的影响，已不仅仅是欢欣鼓舞，它们已经指出了全新的发展道路。

支付宝的“余额宝”，利用的是用户的“资金沉淀”。这个概念很好理解，平时我们把钱放在银行里，银行实际上会把这些钱中的一部分拿来贷款或做其他增值业务，从中获得利润后，再会将其中极小的一部分拿来与用户分享，也就是所谓的存款“利息”——这样的存款就可视作“资金沉淀”。事实上，不仅是银行，其他机构也可通过这种规模化的“资金沉淀”来为自己和客户赢利。例如保险公司，在收到大量保费后，因为并不会立刻进行赔付，所以这些“暂时用不上”的保费可以拿来购买国债甚至更具风险的金融产品；保险公司可以将这部分利润回馈给投保人，例如降低保费或是提高理赔金，以此来提高自己的市场竞争力。又例如各城市的公交卡系统，在用户规模达到一定程度时，卡中的余额就会形成一笔不可小视的资金沉淀，理论上这部分钱也可以拿来增值。“余额宝”利用的也是各用户平时留在支付宝里的余额资金，但增值的方式是组建货币基金进行投资，其回报给用户的利润率远高于一般活期存款的利率；从前期的运营数据来看，甚至高于一般银行五年期整存整取的利息回报。

当然，这种获取大规模资金，再进行投资的行为必须接受严格监管，仍记得本人大学毕业糊弄出来的论文，就是有关保险公司拓展金融市场的可能性与风险分析……至于其原因，你听过“地下钱庄”么？或者再无厘头一些，还可以把“挪用公款”作为反例……在“余额宝”发布后不久，证监会就召开新闻发布会，称其违反了“证券投资基金销售管理办法”和“证券投资基金销售结算资金管理暂行规定”的部分规定，业务或将暂停。好在支付宝公关动作够快，到本期截稿时，证监会已明确表示：“……检查结果表明，其业务流程、信息系统设置、客户资料保存等均符合基金销售业务监管要求。”到此为止，可以认为支付宝已正式从互联网行业进入了金融行业。

不知道我们的读者中有多少有过“理财”的念头，或者已经参与其中。也许你之前也听说过基金，甚至还购买过股票。实质上“余额宝”在具体运作上，目前也与一般的货币基金没有区别。后续的股票等市场暂且不论，只要你将资金打入“余额宝”，就已是在通过货币基金进行理财。一般而言，这样一份用户规模巨大的货币基金，会在风险较低的金融市场运作，用户理应获得较为平稳的投资回报。但是仍不排除其中可能存在的风险，因此这里顺便建议读者，不要把这份投资产品当成神一样的存在，甚至认为之前出现的较高的回报率可以一直延续下去。理性面对是更好的态度。



让人若饮醇醪，不觉自醉的Sting

最后，要来黑一下传统的金融行业。哦，我下面特指的其实是银行。目前银行与互联网行业产生的最大交集，除了网上炒股之外，应当就属网上银行了。该业务在国内发展了这么多年，居然还只能支持Windows系统＋低版本IE浏览器，实在是令人惊叹。即使这项业务涉及了极了敏感的个人资金，必须谨慎对待，但是其发展步伐仍显得不思进取。网上盛传某两个网银客户端不能同时在一个浏览器上使用，原因何在？因为它们所使用的程序，都来自于微软的同一个示范程序，但双方都没有修改示例的注册ID，因此安装在一起就会掐架。更不用提网银在面对浏览器版本升级上的反应之慢了，Safari、Chrome、IE 9、Firefox最新版，基本都没有可用的网银客户端。去年Firefox的媒介公关曾来拜访大软，告诉我们Firefox正在努力跟国内各大银行商谈客户端的问题，并愿意提供详尽的技术支持。现在工行之所以支持Firefox而不支持Chrome（无法操作U盾），也许……是Google不够作为吧。当然，工行目前也只支持Firefox 10.0……难道我们要质问“Firefox你为什么要升级这么快”么？

据说微信已经开始引起电信业的危机感，不知道“余额宝”对传统金融业的冲击如何？P

漫画作者：suns

苏州蜗牛

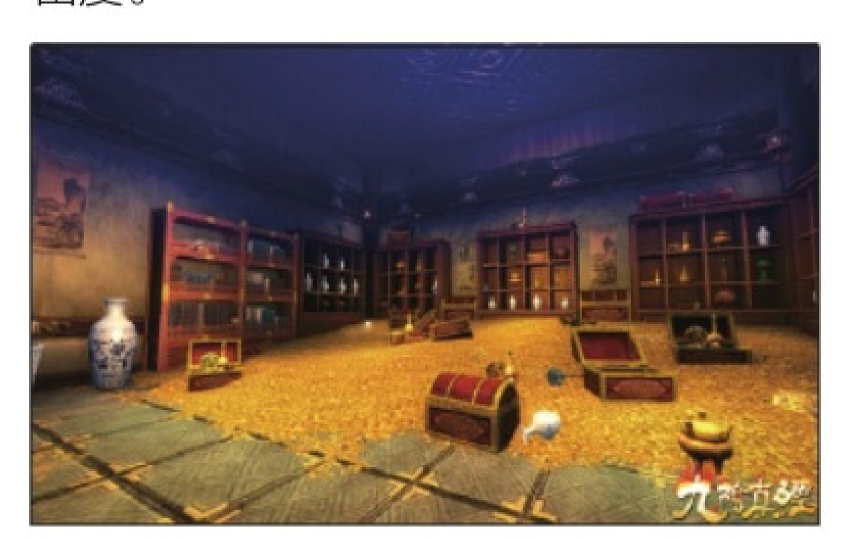
九阴真经资料片【天下变】8月8号破势公测



《九阴真经》年度大型资料片【天下变】于8月8号公测周年之际破势公测。在7月25号~27号进行为期3天的资料片体验测试中，众多全新元素及全新玩法系数呈现。天气大事件及全新江湖门派无疑是此次资料片之核心所在。《九阴真经》新资料片使用最新的渲染技术，将自然界天气以及光线的变化真实呈现，大幅提升武侠世界的代入感，实现“超模拟”体验。逼真的雨点、剑鞘光亮的变化、闪电所带来的光线变化、跑动时脚边溅起的水滴、加速跑时逐渐加急的雨水、角色跳起时衣物所溅起的水花，整个天气昼夜细节通过最新渲染技术处理的相当到位。作为资料片中另一个重点，江湖门派同样备受关注。

63种可能 江湖门派与八大门派并不互斥

专精医术针灸的金针沈家，新手门派辅助生活的徐家庄，专精野兽驯养的万兽山庄，特殊群体、特殊行为的无根门，专精阵法五行、易容技巧的桃花岛，门规森严、行为隐秘的移花宫，新资料片中六大江湖门派有着不同的专长和特点，这个使得众多玩家在江湖势力选择方面颇为犹豫和为难。江湖规则设计中，六个江湖门派之间以及其与八大门派之间并不互斥。简而言之，八大门派弟子可以加入任何江湖门派，同时退出一个江湖门派之后可以加入另外一个江湖门派，先前的武学以及成就获得相当部分的保留，加上即将推出的无门派专属剧情，江湖侠士的选择将从八大门派增加至63种可能，实现江湖更高的自由度。



判师、游历、易容 多重方式多样选择

《九阴真经》将再现武侠小说中的经典桥段，门派弟子可通过叛师下山、下山游历以及易容下山等方式加入江湖门派。当然这几种方式面临的惩罚以及潜在的自由均会有所不同。叛师下山惩罚最为严重，同时自由度最高，而易容下山惩罚最小，但是难度较高。

叛师下山

难度：简单

惩罚：大

找到门派判师NPC，接取任务，完成任务。

门派身份称号，门派内功套路全部删除，门派内的各种功能无法使用，获得XX（门派）叛徒的称号，无法加入原门派。人物信息显示为无门派，可加入其余七大门派及六个江湖门派。

下山游历

难度：中等

惩罚：中等

玩家找到任务NPC ，成功接取任务，通过原地护送任务，实现防御效果，要求在2分钟内接受门派内高手的围攻，存活下来，则任务完成。门派身份称号，镇派武学被删除，门派内功套路降级。门派内的各种功能无法使用。玩家成功脱离门派。并且再也无法加入原门派。人物信息显示为无门派。无法加入原八大门派，只能加入新的江湖门派。

易容下山

难度：高

惩罚：小

在江湖中找到世外名医，了解到易容的功能。此功能需要奇遇道具方可承接任务，开始收集易容材料。提交材料之后，获得游仙岛凭证，可以进入游仙岛，进行易容。成功易容之后，提交任务，完成易容的过程，并且门派武学，门派身份等暂时被冻结，无法使用。镇派武学删除，原门派套路以及内功保留，并且可以使用。人物信息显示为无门派。去除易容效果之后，玩家可以回到原来门派，武学套路等依然保留。

痴男怨女集中营——移花宫

江湖的腥风血雨皆是因爱而生，亲情、友情、爱情如何割舍？江湖中有这么一个势力，所处位置极为隐蔽，恍若世外桃源，宫内百花盛开，有各种奇珍异草，宛若仙境。门人皆出落得雅致绝俗、清冷孤傲，少有男子，她们行走江湖往往着一袭素纱宫装，秀丽聪慧之中却少了几分常人的生气与感情。再加上她们对品行不端、用情不专的男女惩罚手段极为冷酷无情，使得其成为江湖中人闻之丧魂落魄的江湖势力。这个势力便是《九阴真经》年度资料片中神秘江湖门派——移花宫。



势力阵营：中立

势力标签：狂

势力定位：远程/近战

势力兵器：长剑/护指

武学特色：借力打力

势力武学

内功：明玉神功

套路：花神七式、星云剑法、舞月剑诀、琉璃仙舞

轻功：寒凫戏水

阵法：沉香千帆阵

移花宫位于气候宜人，四季如春的绣玉谷，谷内山川湖泊星罗棋布，一年四季百花齐放，是习武之人难求的静修佳地。移花宫招收弟子条件异常苛刻，且宫规甚严，江湖传闻其用来接送门人的神秘宫船，偶尔会停留在成都郊外的码头，然而众多武林人士几番探寻，却是摸不得半点痕迹。

专精五行八卦——桃花岛

古老相传，在东海之上有座十分美丽的桃花岛，岛上花木繁多、姹紫嫣红，尤其是阳春三月桃花盛开之时，景色更是美不胜收。而海边之人却畏桃花岛有如蛇蝎，相戒不敢近岛四十里以内，如说出“桃花岛”三字，任凭出多少金钱，也无寻常渔船敢去。舟子们听到过不少关于桃花岛的传言，说上桃花岛的人都不知端由地迷失了方向，结果就被恶魔捉了去割去舌头、刺聋耳朵百般折磨，还有人说岛上恶魔杀人不眨眼，最爱挖人心肝肺肠。

近年来，江湖上频现武功绝学《九阴真经》的传闻，让桃花岛创始人黄古箫很是重视，他想起数百年前那位桃花岛前辈留在地下墓室里的武学书册中提到过此书，便想伺机得到此书一窥究竟。可就连他都尚未发觉，一股野心勃勃、忽然间崛起江湖的黑暗势力，已经于无形之中渗入了桃花岛这片净土。

势力阵营：中立
势力标签：邪
势力定位：远程/近战
势力武学
内功：碧波心经
套路：落英神剑掌、弹指神通
轻功：灵鳌步
阵法：九宫八卦阵

万恶妖邪门派——无根门

在金陵，万恶淫为首，无边的欲望造就人心的险恶。当你失去时，你会为失去而痛苦，从此恨天恨地，憎恶世事不公，把自己隐藏起来，伺机报复这不公的世界。但是有一天你会发现，正是失去，成就了自己，乱世枭雄中，已然笑傲江湖！不知何时起，无根门就已经存在了，不管朝代如何更替，无根门却是一直被那些人传承下来，他们一直依附在皇权下生存，他们也在皇权下不断的巩固和壮大自己。

门派阵营：邪派
门派武器：剑
武学特色：唯快不破
门派武学：辟邪剑法

专精驯兽——万兽山庄

江湖中立势力，宋代史家兄弟所建，与丐帮为邻。山庄内外有诸多珍禽异兽，方圆数十里皆闻猛兽令人毛骨悚然的嘶吼声。现任庄主有兄弟五人，乃是史家后裔，庄内门人在驯服野兽方面各有所长，庄内外多猛兽，被外人称为“万兽山庄”，山庄乐意与江湖中的各势力结交，江湖上颇具威信力。山庄内外有很多凶猛的奇珍异兽，方圆数十里就能听到动物的嘶吼声，让人闻风丧胆。



万兽山庄势力背景
门派阵营：中立
门派定位：近战
门派武器：拳脚
武学特色：刚猛
门派武学：龙虎霸王拳

专精医术针灸——金针沈家

金针沈家，世居成都东郊的家族式组织，虽其武学并未有太高的造诣，但其特有技能却响彻武林。一手金针妙技即可临阵对敌，又可隔空点穴，活血化瘀。千针、眼疾手快、行医救人、精通穴位、望闻问切等古代医师之标准形容其均颇为贴切。沈家门人行事向来低调，秉承“人不犯我我不犯人”的中立外交原则。在江湖中，只与一同位于成都郊外的徐家庄与浣花剑派深交，与徐家庄更是保持世代通婚的习俗。

门派阵营：中立



门派定位：远程
门派武器：暗器
武学特色：治疗恢复
门派武学：三阳玄针

辅助生活——徐家庄

徐家庄坐落于成都城外，因奉行侠义之道，于江湖上成名已久，其家族规格虽与四大世家有较大差距，但在西南武林中仍与金针沈家齐名，乃江湖之中早有的武学世家。徐家庄中人各个都是江湖好手，就连奴仆和丫鬟也都身手不凡。徐家庄以江湖安宁、除暴安良为己任，庄中之人各个都仗义行侠，嫉恶如仇。并且徐家庄弟子个个都是野外生存的好手，在平日里跋山涉水的日子里，锻炼的一身好的生存本领，令江湖中人刮目相看。徐家庄弟子所习的徐家庄尺法曾受武林前辈所指点，更是精妙无比，一把短巧的短尺，在徐家庄弟子手中变成了江湖神兵，更被盟主林天南称之为“天下无双，巧妙至极”。

势力阵营：侠义
势力标签：侠
势力定位：近战
势力兵器：尺
武学特色刚猛势沉、坚不可摧
内功：三真气功
套路：乌墨尺法、虬枝尺法
轻功：大步流星

徐家庄擅长辅助生活，金针沈家专精医术针灸，万兽山庄擅长野兽驯养，桃花岛专精五行易容，移花宫行为隐秘，无根门则较为特殊，门中均为无根之人，全新六大门派为江湖带来了不同于以往的未知元素，不同门派不同专长使得江湖侠士在选择江湖门派之时越发难以取舍。《九阴真经》天下变8月8号破势公测，新江湖更武侠，江湖等你来战！



我们的梦想 Did Not Finish

写在 DNF 的第五年



扮演一个梦想，或成为这个梦想

如果询问一万个网游玩家，他们为什么要玩网游，大概得到的答案都是一样的。

生活在一个没有魔法，没有妖魔与幽灵，没有一切始料未及的神秘事物的世界里的我们，不论依然年少，还是岁数渐长，都在渴求一个成为曾无数次在梦境里假想的自己的机会。

我们希望能够召唤火焰，希望能够控制雷电，我们幻想着自己能够呼唤精灵与神兽为伴，让鲜明锃亮的铠甲披挂在我们勇敢的灵魂上，让我们挥舞着魔杖与剑刃战斗，将猎猎旌旗插在未知的土地上。

我们希望在这平凡的日常中，能有一刻不一样的生活。

而当我们沉浸在一款游戏中长达五年之久，所获得的一切早已不仅是一个扮演自己梦想的机会，当游戏生活成为你的日常中难以割舍的一部分，你就已经活在梦想中。

勇者之所以成为勇者，是因为他有同伴

在这么久的游戏生涯之后，第一次踏入深渊级地图的记忆早已模糊，只有画面在一瞬间变得灰暗的绝望感袭上心头。过了很久我才知道，正常的玩家都是不会单刷深渊的……当我与那一群比我高明不了多少的队友，经历了无数次对 Roll 点人品的争吵，对 Boss 打法充满火药味的“讨论”之后，终于凑齐一套野猪，甚至有人拿上黑刀的时刻，我们突然发现，即使这一身装备已经强化到足以单挑任何深渊 Boss，即使一同进本的队友会 Roll 走强装正缺的粉尘，甚至还会争夺卷轴和稀有材料，我们依然不情愿把时间花在快速有效的单刷深渊上。

在第 100 次从深渊中脱出之后，我突然发现，在这个 3D 横行，游戏的系统规模已经无限扩大到异次元的时代，我还坚守在一款 2D 游戏中不曾出坑，正是由于那个让我能被称为勇者的理由。

人的梦想是不会被终结的，一个伟大的梦想家说了这句话之后，被人砍下了首级。他的死开启了一个时代，也许是史上最伟大也是最后的冒险纪元，他的一句话改变了一个时代，也改变了所有人的人生。

我们冒险的开始也许并没有这样的壮丽，仅仅是一次点击和一个心血来潮的注册，但从踏上阿德拉大陆的那一天起，我们都知道，自己的生活已经永远被改变了。







让梦想照进现实

怀抱着一个可能永远无法实现的梦想，到底有什么意义？并不是每一场为了梦想而进行的战斗都能得到胜利，不论你是正在为了爆一把史诗刷图到天明，还是想违抗父母之命在填报高考志愿时选择自己喜欢的专业，又或者放弃那个所谓稳定的枯乏工作从事自己热爱的行业，最后都不一定能够获得成功。

就像每一个能被称为“资深”的玩家，都有着即使用光身上所有的保护卷轴，也可能爆掉大半装备的觉悟，我们也都需要勇气去面对那个最终或许只是陨落的梦想。

这不仅是因为怀着梦想这件事，是我们与晒干的咸鱼之间唯一的区别，更重要的是，梦想能够照亮现实。

就像这款横版 2D 网游，五年来照亮了我们无数个平凡的日子。

我们无法想象没有梦想的现实是什么模样，就像我们无法想象没有 DNF 的时光。



我们的梦想
Did Not Finish

多益网络《神武》深海捕鱼全攻略 助你成捕鱼达人

《神武》假期活动缤纷多彩，个人觉得最有意思的便是“深海捕鱼”。上手简单，但要成为获得高积分的“捕鱼达人”却不是那么容易的，今天就来讲一讲这个活动一些小技巧，助你成为“捕鱼达人”。

国际惯例来段活动介绍，先得看清楚这个游戏究竟该怎么玩。

玩法介绍

1、活动开启后，渔夫同学就会在长安城（246,171）等你带着亲朋好友5人前来，一起进入海底神殿那片炫丽的海底里，准备与鱼共舞享受清凉瞬间。

2、深海捕鱼非常容易上手，对着那些可爱的小鱼儿单击鼠标右键即可撒网捕捉，按F1可以切换渔网，不同的渔网影响着成功率和消耗 。

3、小鱼儿的种类有好多种，不同种类的鱼儿捕捉难度、获取积分都是不一样的。另外，捕鱼期间还有机会获得各种活动道具以及其他奖励。

4、成功捕捉鱼儿会获得积分，积分不仅可以在服务器中排名，让你享誉在三界，还可以在活动结束后兑换人物经验和信誉，不过只持续到当天24:00。

好吧，其实就是看准时机撒网，赢取积分的关键就在于网的选择和出手时机的判断！

《神武》里的捕鱼活动，没有门派的限制，没有高等级的优势，大家都是平等的，只要30级就可以参加。而且捕鱼的操作简单，按F1键切换渔网大小，点击鼠标右键就可以完成捕鱼，着实轻松。另外，捕鱼活动的是在神秘的海底龙宫，各种色彩斑斓的鱼儿游来游去，场景非常美丽，绝对体验凉爽感觉！

地利为王，抢占有利地形

废话不多说，马上献上超级无敌捕鱼攻略！首先需要找一个人烟稀少的视野开阔的角落。活动地图很大，找一个人少的地方，省的人多抢鱼，捕鱼成功率会降低太多。这算是一个技巧，而且这时候你也可以采用另一种方法，原地发呆，这个不是乱说，因为一个队伍里捕鱼的目的不一样，太多快餐选手，匆匆来，匆匆走。你可以先让他们抓，等人走的差不多的时候，占用这个最理想的位置，尽情刷积分。

积小成多，小鱼别放过

选好了有利地形大家就可以开始实战了，要注意 ，每种鱼儿的分数都是不一样的，而且每条鱼或者每群，鱼游动的速度是不同的，大家捕鱼就要抓那些速度最慢的，要择机而动，不能轻易的下网，只有看到，成群的、比较小的、游动很慢的，就可以右键点击鱼群尽情捕鱼啦！不要看小鱼的分数低，如果一网下去有10多个积分的话，是相当给力的。

道具多多，注意使用时机

另外，大家在捕鱼的时候还会得到一些特殊的道具，利用好这些道具就可以获得高分，比如说获得了“香粉”就可以吸引好多鱼游过来，如果获得“捕鱼秘籍”那就更好啦！秘籍可是能够增加捕鱼几率的，想要的高分的话就要多用道具。当你得到了秘籍，无论你捕的是什么鱼，都只用小网就有较大的几率捕获成功。完全不需要用到大网，即便是魔鬼鱼也是。

大网小网，捕到鱼是好网

捕鱼分大网和小网，个人推荐多用大网，虽然耗的耐久比较多，但是绝对比用小网的效率高得多。但捕鱼的时候一定不能心急，鱼不需要捕分数多的，但求数量要大。通常会在某个时间刷新一群鱼的，那时候就是捕鱼的好时机，基本上9条能捕上6条。那些魔鬼鱼和灯笼鱼，没有秘籍最好不要抓——几率这种看脸的东西，谁也不能保证！对吧？当你撒网的时候若是鱼群停下来的话那么表示你已经捕鱼成功了，反之，如果鱼群快速游走的话，你就不必狂点右键了，我实验过，暴走的鱼群是基本上抓不到的。

捕鱼期间有机会获得各种物品奖励，宝石呀、旗包呀这些都是浮云，活动结束后积分还可以换取经验和信誉呢。而且队伍总积分前十名，大家还能获得额外物品奖励 ，如果是前三名的队伍，队员还有特殊称谓“捕鱼达人”。再告诉大家，活动中还有机会会获得五宝、修炼丹、甚至是珍兽之灵、神兽之灵。祝大家在活动中都能获取高积分，拿好奖，快乐过暑假！



■积小胜为大胜

灯笼鱼
出手果断

■好多鱼啊

头牌新闻

《天下3》资料片“斗魂觉醒”开测，宁波鼓楼上演投影秀

■本刊记者 海参崴渔夫



2013年6月底，网易3D网游《天下3》在宁波鼓楼上演了一场虚拟与现实结合的视觉秀，并发布了游戏的最新资料片“斗魂觉醒”。

当晚，位于宁波市区步行街的鼓楼楼体成为投影载体，游戏与现实交错，《天下3》产品发布就在这里进行。网易游戏副总裁兼《天下3》制作人邵赟、网易游戏副总裁王怡携手《天下3》主创团队及近百家媒体参加了上布会。

《天下3》凭借独特玩法及简便操作，拥有广泛用户基础，在线量稳步增长，获得了较高关注与人气。《天下3》开发团队在会上对新资料片的理念以及玩法进行了全面的讲解，所谓“斗魂觉醒”，就是让玩家尽情释放游戏角色的战斗灵魂，感受战斗所带来的游戏激情。王怡在发言中强调：“只有不断满足玩家的需求，努力创新才能成就一款经得起市场考验的产品。”

新资料片推出的“觉醒技”是技能动作的一次突破，强力的杀伤范围让玩家在战斗过程中更加投入。在PvE玩法上游戏安排了全新副本“邪影之世”，玩家将在最后一关挑战最终Boss——邪影化的自己。在PvP玩法上，首个跨服门派竞技场以及无限制战场，为战术谋略以及战斗技术操作提供了更广阔的发挥空间。

据悉，为此次发布会，《天下3》团队耗资千万请来了曾参与过著名美剧《权力的游戏》以及电影《速度与激情5》后期制作的团队。整个宣传片虽然仅有短短的5分钟，但虚拟与现实的交错让人感到十分新颖。

晶合热点

51wan搭建手游平台，与大可乐手机达成合作

6月18日，网页游戏平台51wan和大可乐手机宣布达成合作。51wan手游将渐次登陆大可乐手机游戏大厅，后者则给予前者推广支持。同时51wan宣布大可乐手机成为《武林3》《大明浮生记》等手游的官方指定试玩机。双方将在合作中继续探讨可行方案，为玩家带去更好的游戏体验。51wan在2013年进行了公司战略调整，手游运营事业部正式成立，手游已经成为公司战略重点，无论资金还是人才都将加大比重。51wan手机移动平台已开始建立，将在8、9月份上线。51wan助理总裁高楠楠表示：“公司计划将现有平台打造成一个集页游与手游开发、代理和联运一体的综合性平台。”与大可乐的合作将为平台搭建提供更为便捷的途径。



51wan助理总裁高楠楠在发布会现场

《三国杀》2013王者之战启动仪式在北京举行

6月18日，《三国杀》2013王者之战启动仪式在北京正通创意中心酷6网演播厅举行，边锋集团副总裁何志国，游卡桌游总裁黄今、酷6网高级总裁高峰出席仪式。著名作家马伯庸等也作为嘉宾到场助阵。本届王者之战设置了百万级额度的总奖金，首次启用象征冠军荣誉的“王者之印”奖杯，为跟随《三国杀》文化扩散至海外的步伐，2013王者之战首次增设了北美和澳大利亚两个海外赛区，以吸纳海外桌游爱好者的参与，这是中国原创桌游赛事迈向国际化的第一步。



马伯庸在现场为大家讲解传国玉玺的前世今生

2013科隆游戏展8月召开，任天堂微软确认回归

2013年6月18日，科隆国际展览游戏公司首席运营官卡塔琳娜就2013德国科隆游戏展的相关事宜为到场媒体及厂商做了详细介绍。本届德国科隆游戏展定于8月21至25日在德国科隆召开。任天堂和微软确认回归本次展会，届时三大主机厂商与多家知名企业将再次汇聚一堂，为与会者展示新产品与新游戏。本届科隆游戏展将延续上一届的“四大基础”，由游戏开发者大会、商务区、娱乐区、城市狂欢节4部分组成。





头牌新闻

开启全球战争，《行星边际2》大规模开放测试发布会召开

■本刊记者 8神经



6月底，射击网游《行星边际2》在上海幻维数码演播室正式召开“《行星边际2》大规模不删档测试发布会暨首届军团争霸邀请赛颁奖仪式”。本次发布会以“进军行星边际，开启全球战争”为主题，由第九城市主办，游戏风云负责承办。九城副总裁沈国定以及索尼在线娱乐首席执行官John Smedley出席发布会并表明他们对游戏的憧憬。由游戏风云主办的《行星边际2》首届军团争霸邀请赛线下总决赛也于现场打响。由“灭世狂舞KOK”等组建而成的“地球共和国卫队”和由“GreenHand联合舰队”等组成的“新联邦联军”成功杀入总决赛展开争夺。本次总决赛引入了现场沙盘推演技术，能够实景还原战况，让每一位观众对比赛的进程以及战术策略部署拥有最直观的辨识及认知。比赛最终由“新联邦”获胜。令人感动的是，冠亚季军纷纷表示将把此次比赛所获得的数十万奖金全部捐献给边远山区人民。

此外，《行星边际2》全球唯一绝版珍藏礼包在现场进行抢拍，一名玩家以15000元的价格抢拍成功。上海申花足球队、中国国家队现役队员王大雷也来到现场，与玩家共同游戏，将现场气氛推向高潮。索尼在线娱乐首席执行官John Smedley在现场表示，大陆服务器将与美服保持同步更新，力求让每一位中国玩家体验到游戏最新内容。为了此次发布会，John Smedley亲笔撰写贺词赠送给中国玩家，祝愿中国玩家可以享受《行星边际2》的游戏乐趣。John Smedley还对本次军团争霸邀请赛做出了十分肯定的赞扬，同时表示未来游戏将开发更多电竞元素与玩法，支持电竞之路的发展。P

游戏客服世界杯今夏开战，百家客服角逐冠军

今年6月，由新浪游戏主办的第4届游戏客服世界杯正式启动。来自全国各地的客服团队参加了此次比赛。经过专家评审、玩家投票、电话暗访以及客服工作曝光，最终有3支客服团队挺进决赛。本次比赛不但是客服团队实力的比拼，也是客服团队展示工作风采的窗口，让玩家们更好地了解和发现游戏客服的风采和个性。



《愤怒的小鸟》主题公园落户海宁

浙江海宁市政府与芬兰罗威欧公司（Rovio）于6月底共同宣布，亚洲首个《愤怒的小鸟》主题公园将落户海宁，预计今年暑假期间试营业。在全球扩张实体主题公园是罗威欧公司将业务从线上游戏延伸到线下产业的重要一步。据海宁市政府介绍，《愤怒的小鸟》主题公园投资数千万元，目前正在紧张建设中，园内拟建设“小鸟城堡”“SUTU互动广场”“跑酷区”4D电影院等，所有设备均由芬兰进口，具体票价未定。

杨幂或再披古装，《古剑奇谭》筹拍电视剧

6月24日，光线传媒对外发布公告称将使用超募资金4000万元投资两部电视剧，《古剑奇谭》成为其中之一。光线传媒准备与欢瑞世纪影视传媒股份有限公司合作筹备电视剧，暂定长度50集，由梁胜权、黄俊文导演，邵思涵编剧，主要演员包括杨幂、贾乃亮、马天宇、李易峰等。现在电视剧尚在筹备阶段，相关细节有待官方进一步确认。



晶合新作

“虫群之心”通过审批暑期上线

6月底，《星际争霸2》资料片“虫群之心”最终通过了有关部门的审批，游戏正式上线指日可待。为配合“虫群之心”的上线，网易推出了多重活动。6月初“星际2”国服官网公布了全面升级的“免费模式”和“战友免费”等资料片功能，随后中文预告片亮相，6月底，资料片后台开放下载。“虫群之心”上线已万事俱备。

CoC类手游扎堆出现引爆新一轮山寨大潮



iOS游戏Clash of Clash（暂译部落战争，简称CoC）在国外取得的成功引领国内手游厂商继三消与卡牌之后开始新一轮山寨狂潮。完美世界率先在5月推出CoC类手游《这就是战争》《MT英雄传》，掌趣、广州爱游紧随其后，推出《玩具战场》《部落联盟》等产品，CoC开发商、芬兰公司Supercell也不甘落后，于6月正式推出游戏的官方中文版并提供Flash网页版试玩。CoC类游戏的战火在暑期达到高潮，谁能笑到最后还未可知。

晶合快评

每个城市都有一个猎人

■晶合实验室 一丝blue

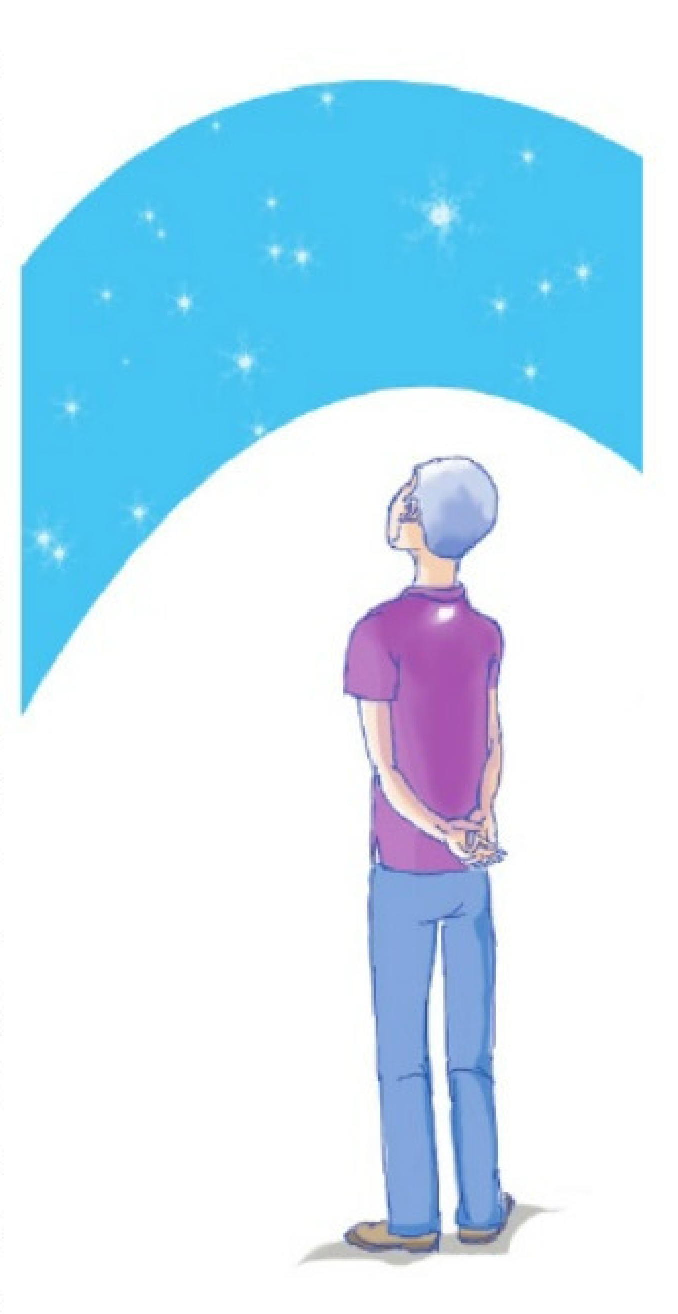
某些作品之所以被称为经典，就在于其生生不息的生命力，最近我就发现又出了一部以《城市猎人》命名的电视剧（林庆台主演），好奇之下去看了两集，不由大呼上当。

这部真人版电视剧由台湾地区改编制作，虽然标题明确地写上了《城市猎人》的字样，但整个故事与日文原版的漫画没有丝毫的关系。不光是主要人物，连故事情节也与原版没有丝毫瓜葛，实在让人想不通这部电视剧挂上《城市猎人》的名字意义何在。

《城市猎人》是日本漫画家北条司的漫画作品。作品共连载7年，推出过共4季电视动画以及3部动画电影。漫画主角冴羽獠（有些版本译为寒羽良）是那个时代很具代表性的日式男主角，他与女搭档槙村香（惠香）开办一家私人侦探所，惩恶扬善打击城市中的恶势力。他平时不修边幅、好色成性，关键时刻却能沉着冷静、不畏强敌。手持一把左轮手枪也成为了他的招牌动作。时至今日，回想起男主角由于偷窥动不动就被惠香以“20t”的巨锤猛击的镜头，依然能让人笑出来。

日本的ACG文化在上世纪90年代对整个东亚文化圈的影响都非常巨大。像《城市猎人》这样有人气的作品很快就被改编为真人版。它的第一部官方真人版便是由王晶执导、成龙主演。对漫画党而言，许多人没有办法将漫画男主角冴羽獠的形象与成龙联系在一起。所以真人版从一开始也没有走循规蹈矩的改编路线。而是通篇极尽恶搞之能事，在同一个背景下演绎出完全不同的故事。成龙在真人版里大大削弱了手枪的神威，而是大展拳脚，追求神似而非形似。真人版结尾，成龙与反派Boss决战，结果由于摔倒在游戏机上触电化身为“街霸”里的春丽，这才最终打败对手。到如今，成龙在片中反串春丽的形象反而比他的冴羽獠形象更让人印象深刻。通过这部真人版也可以看到，那时不仅是日本动漫对国外的影响很大，以“街霸”为代表的日本游戏同样拥有巨大的影响力。仔细回忆起来，那时有大把的港台影视作品里都不乏对游戏内容的描写，数不胜数。

除了成龙版以外，同期还有周文健主演的另一部影片名叫《孟波》（孟波是港台当年对冴羽獠的译名）。我没有看过这部电影，如果只看形象的话，这一版的冴羽獠似乎更靠谱些。至于另外一些借鉴作品如《城市女猎人》《京城猎人》等大多是借用一个故事框架，与原作关系已不大。


苍穹下的一丝 blue 笔尖上的一丝不露

多年以后让我重新想起《城市猎人》的是2011年的另一部改编——韩剧版《城市猎人》。2011年那会韩剧非常流行谍战片（就跟国内流行抗战片一样），大把韩国演艺明星摇身一变就成了青瓦台的精英特工：弹指间阻止恐怖袭击，摆Poss解决核弹危机，顺便再谈谈恋爱就是那时的套路。由李敏镐饰演的男主角实在帅气逼人，但他已成为首尔的“城市猎人”去保家卫国，好色之类的属性自是被耍酷替代，该说这是与时俱进的人物形象吧。整部韩剧虽然名为《城市猎人》，但已几乎看不到日本ACG文化对其有丝毫的影响了。另外值得一提的是，在韩剧里很少看到有关游戏的描写，或许是韩国有相关政策，这真是一个很令人费解的现象。

无论韩版《城市猎人》剧情多么雷人，至少它人物美型，配乐也很有水准，作为一部偶像剧是完全合格的，如今的观众又有几人会在意它与原作的关系呢？而在今年，除了上面说到的那部莫名其妙的台版《城市猎人》之外，内地还在筹拍一部由林志颖主演的《城市猎人》（又名《奇幻冒险王》）。这部作品同样只是借用了漫画的故事框架，将故事背景移到了民国时期。看起来，每个城市都不介意为自己设计一个“猎人”，无论过去多少年，大家对“侠探”依然情有独钟。只是不同的时代英雄的形象也各有不同，从日式好色男到港式幽默，再到韩式青春偶像，从中可以看到不同文化的影响力。游戏作为一种文化产品又何尝不是如此？日式游戏与韩式游戏都影响过主流文化，我们国产游戏何时才能拥有这样的影响力呢？

左起：动画版、成龙版、周文健版、李敏镐版、林志颖版

漫画作者：suns

随着产业发展，小说与游戏之间的距离正变得越来越小，小说为游戏提供背景世界观而游戏将小说世界具现化，看起来很美的改编作品实际上却面临诸多挑战。

游戏向左，小说向右
——小说改编游戏的共赢之路

■北京 一丝blue



几个月前，当《中国合伙人》正在热映的时候，著名网络文学站点、占据网络小说80%市场份额的起点中文网再度曝出团队纷争、高管离职的消息。各执一词的新闻报道无声地诉说着"中国式合伙人"的离合。虽然起点中文网在之前也出现过管理层离职或作者跳槽的事件，但都没有这一次的震荡之大。据称，包括起点中文网创始人黑暗之心、宝剑锋、藏剑江南、意者等在内的核心人员带领编辑团队离开，最高管理层的出走让盛大文学CEO侯小强不得不临时接手起点。对盛大来说，将高管出走的负面影响降到最低，让事件化于无形是最好的选择。对出走的管理团队而言，则无疑要表达他们的诉求，或是讨回公道，或是为二次创业积累能量。双方你来我往，多年合作最终也没能好聚好散。

起点高管出走到底孰是孰非，这并不是本次专题的重点。我们看到的是站在起点身后的盛大。作为以网络游戏起家的标志性企业，盛大在当年依靠《传奇》系列产品一举奠定了它在中国互联网中的地位。起点在2004年被当时如日中天的盛大收购，是盛大最早收购的一批企业之一，由此可见网络文学在陈天桥当年的战略蓝图中占据着非常重要的一个位置。盛大后来虽然业绩不断下滑，收购接连失利，但起点依然以自己的轨迹发展着。在2012年盛大私有化退市时，边锋、浩方等一干产品线相继出售，起点却没有受到太大的影响，反而在此期间连续两次提出IPO上市计划（母公司盛大文学主导）。从圈外人看来，相比于网络文学，应该是浩方等电子竞技产品与游戏有更多结合点，更有利于盛大内部资源的整合，但盛大却宁愿舍弃电子竞技也不愿丢下起点。换个角度去看，其实原因很简单，因为起点在中国网络文学市场上占据着几乎垄断



起点中文网8周年庆时的编辑部合照，转眼间却是高管各奔东西



如今的盛大文学并不只拥有起点一家网站，为维持优势地位，每年它都要进行大量的收购运作

的地位，一个垄断地位显然比十个充满竞争的电子竞技平台更有价值。

需要指出的是，起点的垄断地位并不是从天而降的，而是它的东家盛大文学多年市场运作的成果，成本与利润两相抵消，结果并没有给东家带来多少真金白银。起点早年的VIP制度由于付费渠道不通畅以及网民没有形成在线支付习惯而步履蹒跚（倒是坑了不少模仿起点商业模式的竞争对手），猖獗的网络盗版也是困扰起点的痼疾。虽然起点自称2006年就实现盈利，但业界多认为这是其母公司盛大文学“烧钱”烧出来的。为了保住业内垄断地位，盛大文学连年的商业投入巨大，直到2011年也未实现盈利。不过自2011年以后，以起点为代表的网络文学开始了新一轮飞跃式发展，小说改编的游戏也在近几年集中涌现，游戏题材不再是千篇一律的四大名著与金古武侠，给玩家带来了一些新鲜感。盛大文学于2012年首度扭亏为盈，看起来似乎是游戏在关键时刻拉了网络文学一把，两者找到了共同的“起点”。那么事实到底是否如此呢？

盛大的尝试

虽然小说改编游戏在这两年如火如荼，但到底是不是游戏拯救了网络文学还不好据此就下定论。盛大以游戏起家，又坐拥起点等多家网络文学网站，在小说改编游戏的道路上可以说具备先天优势，不妨先看看盛大这几年的作为，看看小说改编游戏到底是“钱途”无量还是镜花水月。

纵观盛大近两年的动作，有两部小说作品的改编可谓最具代表性。它们就是《星辰变》和《斗破苍穹》，前者是盛大自主研发自主运营的代表，而后者则是授权研发与联运的典型。

《星辰变》由起点中文网作者“我吃西红柿”所著，小说于2009年宣布出售游戏版权，并交由盛大旗下的盛趣公司（前身为盛大《传奇世界》工作室）着手改编2D网游。游戏于2011年9月正式公测上线。从当年的新闻资料可以看到，《星辰变》的游戏改编版权费只有100万人民币左右，由于游戏本身就是交由盛大系公司开发与运营，所以这个数字很可能只是一张空头支票，并没有太大参考价值。但从这个数字可以看出市场对网络小说的估值，100万在当时显然已经比许多同类小说的改编费高出许多。相比之下，当年随便一款韩国泡菜游戏的代理费都远高于这一数据，如《街头篮球》（2005年）这样的休闲游戏代理费也在1400万人民币以上，《劲舞团2》当年的代理风波更将代理费炒高至2000万美元，与之相比，网络小说的改编实在是非常“草根”的，但即使是如此“草根”的作品也没能为盛大带来多少收益。

从2010年开始，盛大花大力气对《星辰变》进行包装推广，让这款2D游戏拿下“2010年度最受期待网络游戏”等多项年度大奖，并在自己的平台渠道内推广游戏，但游戏实际测试之后人气迅速下滑，业绩很不理想。很快，盛大游戏的财报不再提起这款游戏（这说明游戏的盈亏对盛大的影响已变得很小）。虽然《星辰变》此后还开发了相关题材的卡牌桌游，并于2013年登陆韩国市场，但终究无法成为《传奇世界》那样的产品。在这个项目中，盛大虽然没有在改编版权等费用上花多少钱，几乎是“免费”拿到的改编，但网络游戏巨大的宣传推广成本依然让游戏难以取得令人满意的成绩，小说读者无法被充分转化为游戏玩家是盛大一直无法解决的问题。

在《星辰变》改编失利之后，盛大对小说改编游戏就变得谨慎起来。倒是影视改编无心插柳柳成荫，从《甄嬛传》《步步惊心》到《小时代》，在许多影视作品的背后都能看到盛大文学的身影。盛大文学在其中不再扮演主导者的角色，而是作为版权方拿走自己的一份，风险比自己斥资改编要小得多。盛大终于发现，坐拥数千万作品的电子版权才是它的核心竞争力，其中只要有1%的小说被改编，利益也是不可限量的，于是便有了运作思路完全不同的《斗破苍穹》。

《斗破苍穹》由起点中文网作者“天蚕土豆”所著，小说于2009年开始连载，2010年由成都页游科技公司购得页游版权并改编为网页游戏，2011年由

盛大对《斗破苍穹》的运作策略与之前的《星辰变》完全不同，其版权分为页游版、端游版、漫画版等等，大部分被出售或转让。

搜狐畅游购得网游版权改编为2.5D网络游戏，游戏于2012年首次测试。同年，《斗破苍穹》漫画版开始在知音漫客上连载，单行本首印高达到100万本，体现了出版方对市场的信心。2013年5月，《斗破苍穹》客户端游戏正式公测，网页版游戏也已推出2代产品，在起点游戏平台等多家页游平台上联运，小说实体书于2013年3月完结，在几乎没有实体营销宣传活动的情况下累计销量突破400万册，册均销量将近15万本……

通过以上的新闻整理可以看到，盛大对《斗破苍穹》的运作策略与之前的《星辰变》完全不同。《斗破苍穹》的版权被分为页游版、端游版、实体书版、漫画版、影视改编版等等，除了电子书与实体书的版权被盛大攥在手中以外，其他版权都被有计划地出售或转让，小说的页游版与网游版皆非盛大系公司研发运营。如此一来盛大既节约了大量开发成本，也能够最大限度地利用其他厂商甚至是竞争对手的推广渠道。盛大与畅游在近几个季度激烈地争夺着国内网游企业营收探花的位置，但在《斗破苍穹》这个项目上，它们无疑是处于合作状态的。虽然在各类新闻中都没有提到《斗破苍穹》各项改编版权金的数额，但据知情人士微博推测，版权费用至少都在七位数以上（百万元级别）。

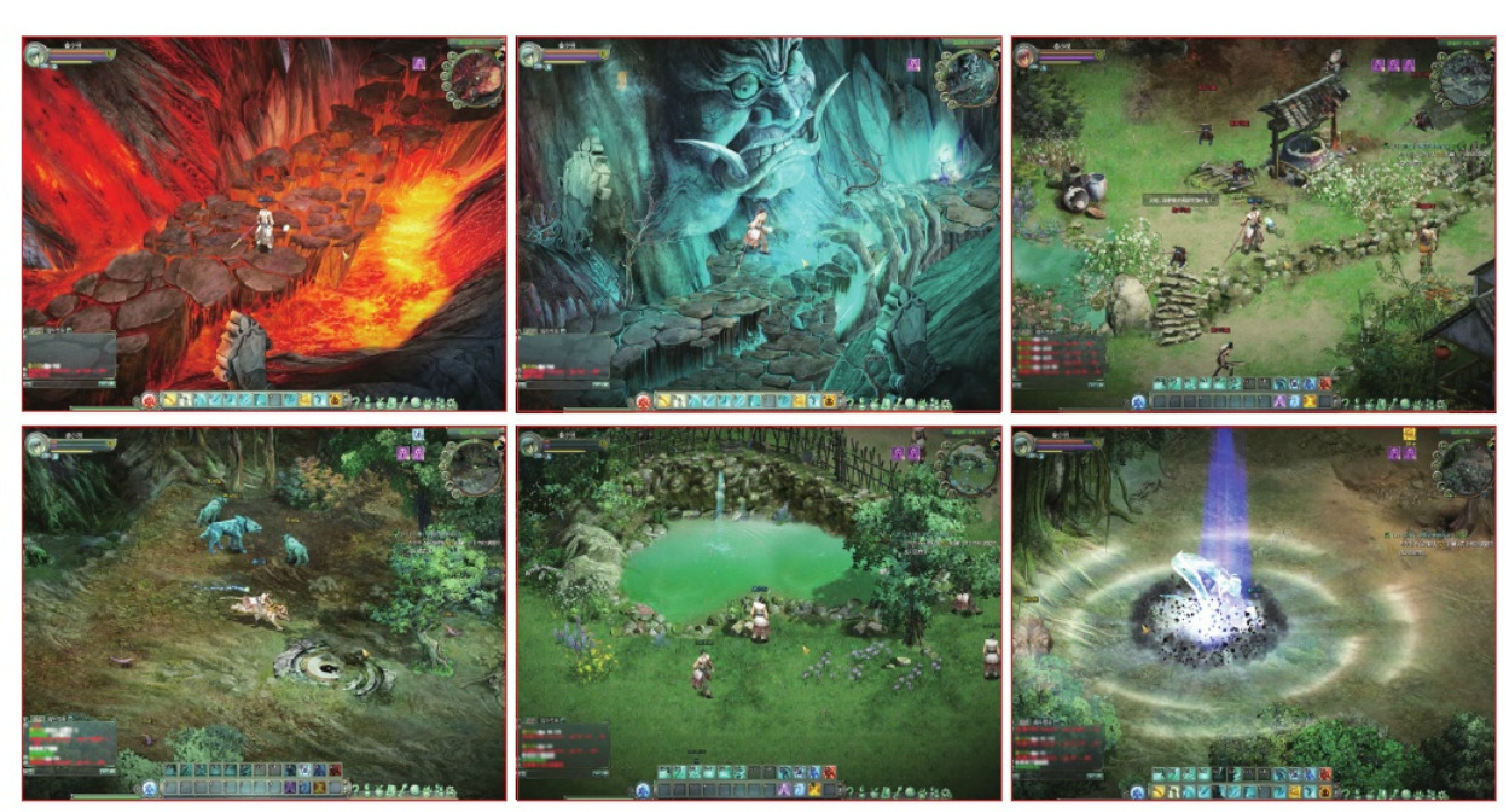
《斗破苍穹》游戏能否持续保持人气还要看后续运营的效果。在游戏公测之时小说已经完结无疑是一个遗憾，失去了互动的机会。虽然“天蚕土豆”受邀续写小说新篇章，也只能以“外传”“短篇”的形式继续。网页游戏虽然让《斗破苍穹》渗透进入互联网的中低端入口（如弹窗广告、视频网站类广告等），挖掘出更多潜在用户，但页游的某些营销方式对作品的总体口碑会产生一些负面影响。可以说页游的存在的确是一柄双刃剑，在吸引一部分玩家的同时很可能导致另一部分玩家的流失。除此之外，影视改编对游戏的推广效果无疑是非常巨大的，但《斗破苍穹》的影视改编至今没有定论，游戏推广时宣称的明星代言则被Cosplay团队的真人选秀所替代，虽然气势稍弱，倒也更接地气。

在《斗破苍穹》项目中，盛大通过对自身版权的运作将网络小说成功扩散到了娱乐产业的各个角落，囊括了网游、页游、漫画各个方面，可以说是很成功的一次营销。各个分野之间的互相渗透最终让整部作品的知名度都得到了提升，吸引了更广泛的潜在用户或是进入游戏、或是购买小说/漫画……盛大与其他厂商之间借此达成了双赢的局面，如果有更多的网络小说能够通过这样的方式改编，对盛大而言何乐而不为？

小说改编只是锦上添花

通过上面的例子来看，小说改编游戏的前景似乎一片美好，但实际上这是建立在周瑜打黄盖的基础之上的。盛大坐拥大量版权待价而沽，总要有第三方厂商愿意出手。《斗破苍穹》的成功是建立在小说本身点击过亿的基础之上的，实际上大量的网络小说作品都是达不到《斗破苍穹》的人气的，而盛大文学这两年得以翻身靠的也不是改编的收益。

由于盛大文学至今也没能成功上



由盛大自主研发的小说改编游戏《星辰变OL》

市，所以我们无法完整地回顾其财务历史，但从盛大文学几次IPO所披露的文件中依然可以找到蛛丝马迹。如盛大文学在2011年提交的IPO文件中披露称，其营收主要由线上付费、无线业务、授权许可收入和第三方游戏分成等几方面组成，其中无线业务（手机付费阅读、云中书城等）在2009、2010和2011年分别为公司贡献576.3万元、6041.5万元、1.741亿元，占总收入的比例从4.3%提高到24.8%。又如盛大文学在2012年披露，2012年第一季度公司总营收同比增长38.2%，达到1.91亿元，首次实现扭亏为盈，获得净利润306.6万元，其中线上业务占全部营收的69%（其中起点女生网的贡献巨大），而在2010年，这一比例仅为26%。

通过这些数据可以看到，盛大文学从2011年开始新一轮的爆发式成长，其增长的主要动力来自于以手机付费阅读为主的无线业务以及自2009年整合成立的“起点女生网”，手机读者与女性读者这两块市场的活跃让盛大文学找到了新的发展动力。这两块用户群共同的特点是更习惯于在线支付，对喜爱的作品或作者拥有更高的忠诚度。一夜之间，盗版与渠道似乎都不再成为问题，盛大在2012年强推Bombook阅读器与手机也便不足为奇，与其说盛大推出手机是为了它的游戏产品线，不如说这是盛大为自己的文学平台准备的又一个入口。

那么小说改编游戏的情况如何呢？依然以盛大文学的IPO资料为例，2009、2010和2011三年，盛大文学的授权许可与其他收入（主要包括影视及游戏改编权、第三方网页游戏分成等）分别为公司贡献了2628.5万元、2589.8万元和5101万元，占公司总营收的比例从19.6%降低到7.3%。可以看到，盛大文学在小说改编游戏影视等方面并没有获利太多，虽然总收益有所增长，但其收益占总营收的比例并不高，而且还在逐年降低，远不及线上营收的爆发式增长，甚至比不过实体出版物的收益。看来，对盛大而言，小说改编游戏只是它的一个副业而已。

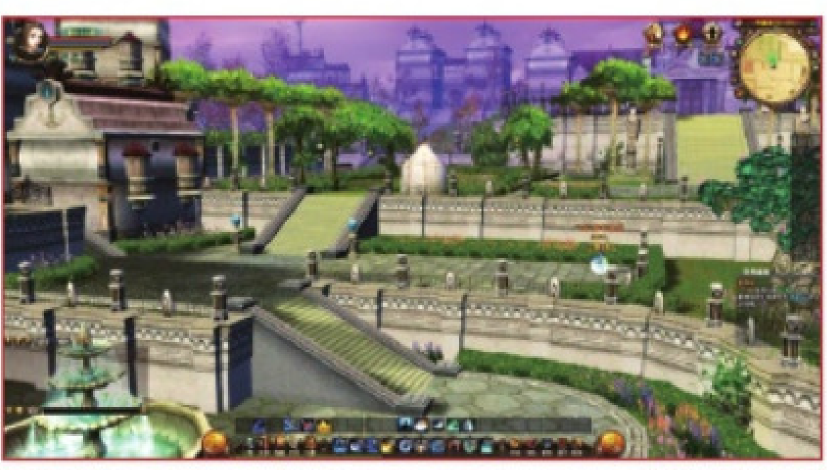
自2011年以来，小说改编的网页游戏与手机游戏不断涌现，让人们产生了一种“游戏拯救网络文学”的错觉。然而通过盛大文学的数据可以看到，真正拯救网络文学的还是网络文学自己，小说改编网游只是为网络文学锦上添花，并不存在拯救一说。小说改编作品的增加只是说明网络文学本身的影响力正在日渐扩大。随着影响力的扩大，网络文学开始寻求与游戏、影视等相关产业的合作以图共赢。不同产业只有在规模达到一定程度、用户出现重合渗透之后才能够构筑起稳定的产业链关系。在这个方面，网络文学正与游戏走得越来越近，但离形成产业链还有一定距离。

“四大名著没有版权”让无数厂商选择以此为题材开发游戏。但另一方面，扎堆上马意味着激烈的竞争和层出的山寨。

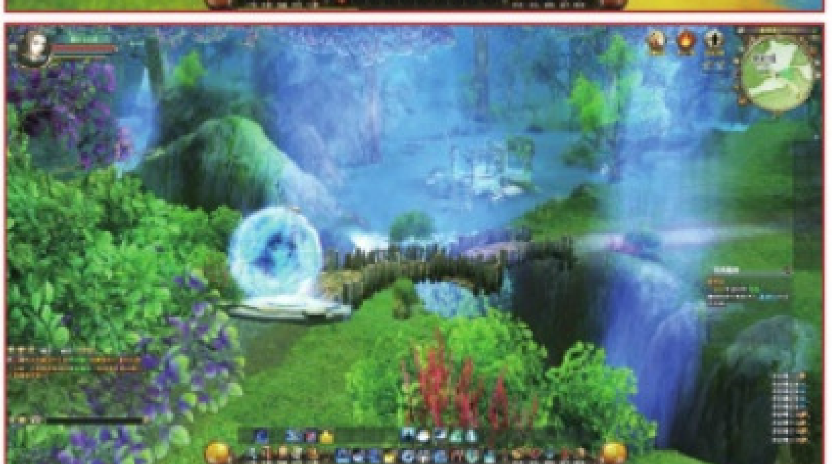
事实上，国内小说改编游戏的历史由来已久，无论是以金庸古龙为代表的武侠小说改编游戏，还是以三国为代表的四大名著改编游戏，都是经久不衰的游戏题材。经典作品的改编虽多，却并没有让游戏与小说之间形成产业链，因为经典作品的版权往往是“免费”的。不管推出多少部三国题材的游戏，也不会让罗贯中的收入有所增加。正是因为“四大名著没有版权”才让无数厂商选择以此为题材开发游戏，既可以快速构建游戏内的世界观，又可以便捷地推广迅速地聚拢玩家，还可以节省版权成本。然而随着国内网游产业的发展，名著改编的弊端已经越来越明显。一方面是厂商互相抄袭，山寨作品不断涌现；

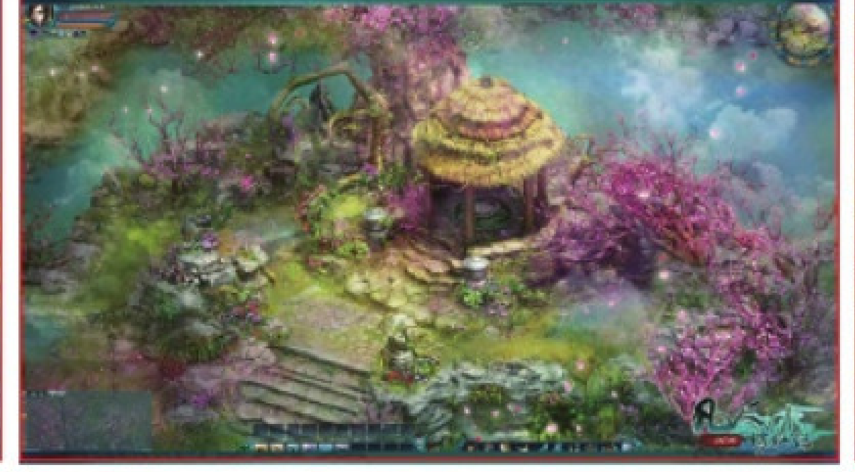


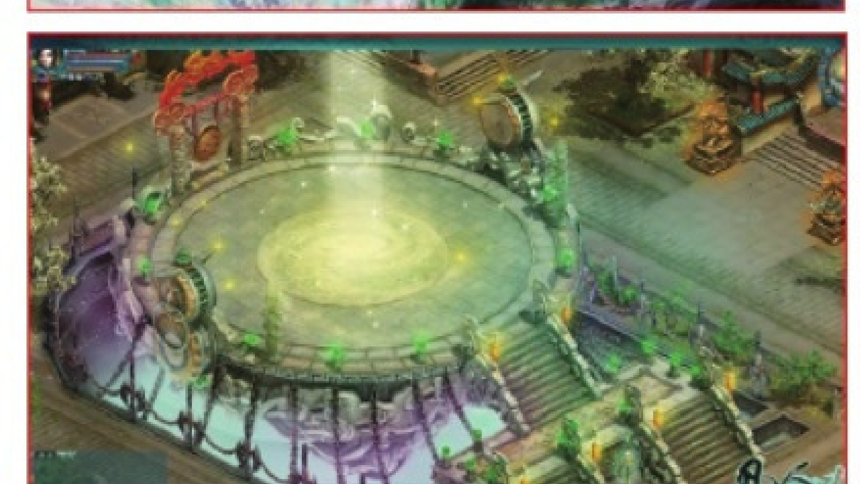
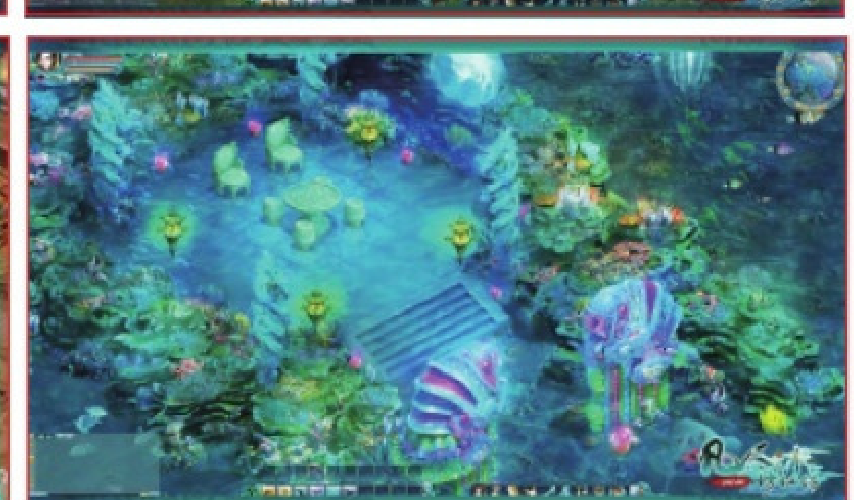
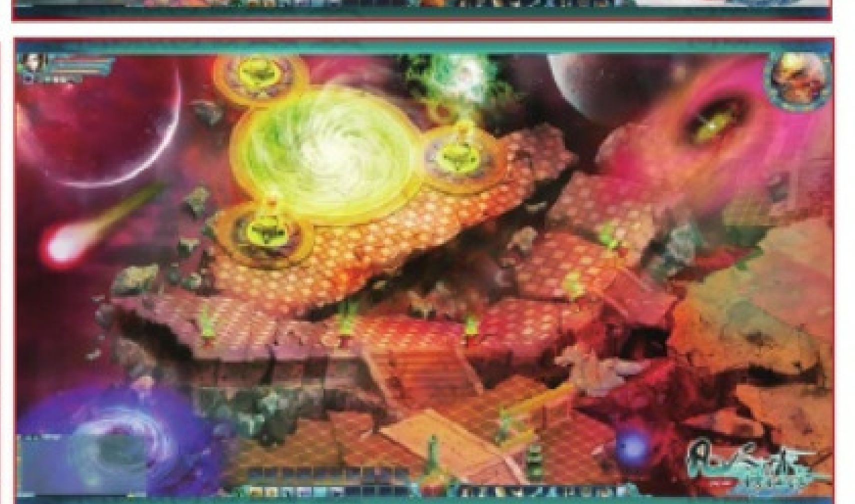
由搜狐畅游开发的客户端网游《斗破苍穹OL》









由百游开发制作的《凡人修仙传OL》于2011年公测

另一方面是玩家发现游戏题材千篇一律，陷入“游戏荒”之中。随着武侠名著的版权渐渐集中到几家大厂商手中（如畅游拥有《鹿鼎记》《天龙八部》版权、完美拥有《笑傲江湖》《倚天屠龙记》版权等），金庸古龙武侠小说题材已几乎被瓜分殆尽。如何寻找新颖的游戏题材已成为让无数网游公司头痛的问题。

盛大之外的努力

在小说改编游戏的道路上，除了盛大之外，许多网游公司都进行着各自不同的尝试。最近又有两部小说的改编游戏代表了两种截然不同的改编方向，这便是《凡人修仙传》与《佣兵天下》。

《凡人修仙传》是“忘语”在起点所著的一部仙侠小说。它的游戏之路原本与前文所述的盛大系小说差不多，先是网游版（2011年推出），后是页游版（本作页游版是由上海玄霆于2012年推出的《凡人修仙传Web》，网上流传的《凡人修真》则是由广州菲音自主研发的页游产品，两部作品之间并没有关系）。不过当本作的网游代理商百游汇通宣布于今年暑期发行《凡人修仙传》单机版时，改编游戏的轨迹在此发生了转折。

打开百游的官网可以看到它在网络小说改编游戏方面的执着，它的许多网游产品都是热门网络小说改编，但这些改编作品的效益并不令人满意。相比之下，百游自2011年代理《仙剑奇侠传五》等单机游戏产品之后反而取得巨大成功。据百游官方新闻称，截止2013年第一季度，“仙五”系列累计销量已经突破200万套，再次刷新了国产单机游戏的销量记录。在网络游戏不景气与单机游戏的复兴两相比较之下，百游会筹备发售《凡人修仙传》单机版也便在情理之中。从另一个方面来说，发售单机版对百游来说也是对网游版权的重复利用，达到价值最大化。单机版许多人物设定与系统架构可以借鉴网游版本，开发起来得心应手；而在宣传推广方面，单机版也可以与网络版进行联动；单机实体版的推出还可以带动周边产品的销量可谓一举多得。除了百游之外，相信盛大等厂商都在关注《凡人修仙传》单机版的发售。如果这款游戏的单机版能够取得成功，那么它无疑将为小说改编游戏开辟一条全新的道路。

《凡人修仙传》开启了小说改编单机游戏的尝试。《佣兵天下》则开始在另一个领域进行尝试。相比于前面几部在2009年左右才开始连载的网络小说，《佣兵天下》可谓是“古董”级别的作品，小说早在2003年就开始连载，至2007年完结。若不是其小说作者邢山虎自己在网游行业中打拼，这部经典小说很可能根本没有机会改编为游戏。事实上《佣兵天下》网游版素质并不差，它的失败或许更多是由于生不逢时。网络版《佣兵天下》2012年才开始公测，这时的客户端游戏早已经风光不再，原本小说的粉丝也已流失殆尽，很难为游戏带来足够的在线人数，结果让游戏迅速消失在公众的视野当中。

网游的生不逢时并没有让邢山虎失去对自己作品的信心，事实上网游版《佣兵天下》并非他自己的团队开发，而是由蓝港在线开发的作品。后来邢山虎自己的团队开发了页游版《佣兵天下》，但也没有取得预计的营收成绩，直到一款《我叫MT》手机游戏取得成功，才让邢山虎与他的团队漂亮地打了一个翻身仗。《我叫MT》是一部以《魔兽世界》为背景的网络动画，同名的手机游戏说白了就是一款“改编作品的改编作品”。在《我叫MT》取得成功之后，如法炮制的iOS版《佣兵天下》很快出现在了苹果的APP商店之中。邢山虎从《我叫MT》的成功中似乎领悟到：热门的战斗系统套上一个新的背景题材就可以炮制出一款全新的手机游戏。将这一思路推而广之，那么不仅是《佣兵天下》，任何热门的网络小说都可以用类似的方式量产。事实上日本众多的PSP游戏走的就是这一道路，即所谓的“粉丝向游戏”。“粉丝向游戏”的战斗系统往往没有什么新鲜之处，只是将热门动漫小说的人物置入游戏之中便开始贩卖，目标用户十分明确，时效性很强。这些游戏销量并不高，但开发成本低廉，依靠人气作品的粉丝效应往往能够小赚。

在网络游戏时代，我国的厂商无法复制“粉丝向游戏”的商业模式，这是因为国产网游的研发成本一直居高不

从《凡人修仙传》与《佣兵天下》的例子可以看出，如今的小说改编并非只有网络游戏一条路。

下。据许多业内人士介绍，一款普通的2.5D网游开发成本也至少需要上千万元人民币，而这还仅仅是开发成本，不包括市场宣传与营销成本。网游的高成本高风险使其不可能走“粉丝向”小众游戏的道路。但如今风生水起的手机游戏情况则大为不同。手机游戏开发成本大大降低，游戏的核心玩法也比较单一（或者说易于模仿）。这使得“粉丝向游戏”的制作成为可能。制作团队肯定不愿意《佣兵天下》被划归“粉丝向游戏”的行列，再现《我叫MT》的辉煌无疑是他们的追求，但《佣兵天下》的尝试在无意中走出了手机游戏“粉丝向”之路的第一步。相信随着手游市场的发展成熟，一定会涌现许多小说改编的手机游戏陪伴读者度过一个个等待更新的漫漫长夜。

条条大路通改编

从《凡人修仙传》与《佣兵天下》的例子可以看到，如今的小说改编并非只有网络游戏这华山一条路，页游、手游、单机游戏……小说改编的选择正变得越来越丰富。仔细分析小说的读者群，根据相关读者群的偏好去确定改编的方向，让游戏的目标用户与小说读者群达到最大程度的重合，这样做无疑可以大大提高改编游戏的成功率。在这方面，国外许多小说改编游戏都提供了很好的借鉴案例。

比如在小说改编单机游戏方面，波兰人的《巫师》（又译《猎魔人》）与乌克兰人的《地铁2033》（小说作者为俄罗斯人，由乌克兰工作室改编游戏）都颇具代表性。两部改编游戏的素质有目共睹，在游戏取得成功之后游戏制作组都推出了续作。续作游戏除了在世界观上延续原作小说的基调之外，都加入了制作组自己的创想，使游戏源于小说，又与小说不同，充分展现了第九艺术独特的魅力。

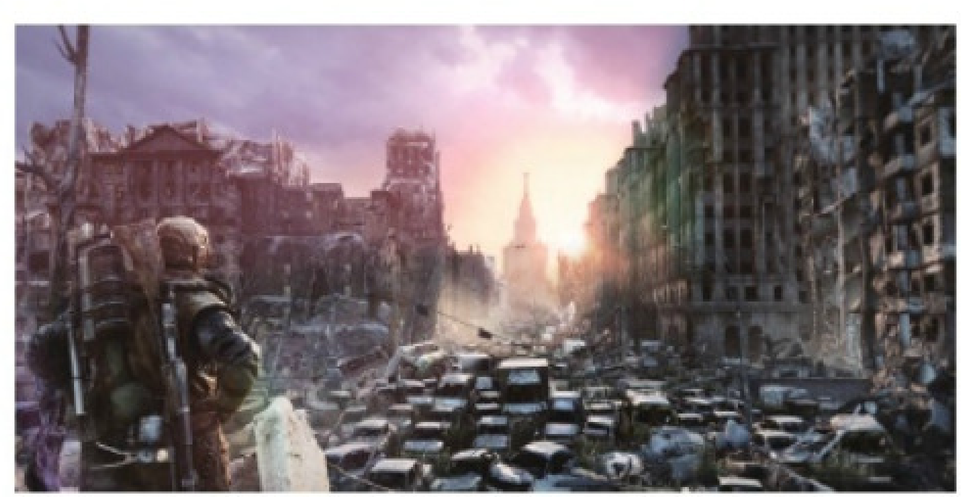
而在改编网游方面，韩国众多游戏依然可以作为国产游戏的老师。包括《仙境传说》《热血江湖》《天堂》在内的许多韩国网游都是由小说或漫画改编的。由于韩语的原因，这些游戏的原作在国内并不出名，但原作的存在为这些游戏超长的生命周期奠定了坚实的基础。在忠实用户的支持下，许多作品的资料片更新都达到两位数，细水长流的运营模式使游戏拥有坚韧的生命力。

另一方面，既然有小说改编游戏，也就有游戏改编小说，甚至游戏改编影视作品等等，相关的衍生产品可以涉及很广的范围。在这个方面，国产游戏依然落在国外后面。由于种种国情的限制，国内游戏行业与动漫影视等行业之间存在许多政策鸿沟，一直没有形成紧密的互动。游戏行业内屡禁不止的低俗营销与山寨侵权问题也严重损害着游戏行业的形象，让游戏一直无法被主流价值观完全接受。

面对客观存在的国情，小说无疑成为了牵线搭桥的最佳人选。上文中提到的许多小说改编作品都有影视计划，可见一部小说同时改编游戏与电影电视的渠道是通畅的。在此，小说将游戏与其他娱乐行业巧妙地串联在了一起。去年上映的《轩辕剑天之痕》虽然各界褒贬不一，但它让《轩辕剑》游戏的名知度在国内得到了很大的提升，对游戏从业者而言无疑是一种鼓励。如今，可以看到越来越多的游戏厂商在寻求与传统媒体的接触，打造跨域、跨界的合作。2012年“仙剑”与“古剑”都推出了小说作品，可见只要游戏产品本身拥有一定的口碑，出版小说等衍生作品并非难事，而以小说为跳板改编影视作品也不是空想。所以问题的关键在于游戏制作人如何定位自己的产品。只有过硬的产品才能赢得市场的青睐，如果只想依靠名著效应捞一笔就走，结果不但游戏产品难以得取得成功，反而会让被改编的原作口碑尽失，最终让整个产业陷入恶性循环，使游戏与其它行业之间的鸿沟越来越大。P



《斗破苍穹》影视改编计划尚未有定论，玩家Cosplay却热情不减



于今年5月发售的《地铁——最后的曙光》与原作小说的续集《地铁2034》剧情发展不同，可谓各有千秋



2013年初《星辰变》改名“闹天记”登陆韩国市场

畅游轩辕世界，剑指万里河山

小编与你共探《轩辕剑6》的游戏世界

■本刊编辑部

经过数年期盼与等待，《轩辕剑》系列最新作“凤凌长空千载云”终于在这个暑假揭开神秘面纱与玩家正式见面。如果你还没有下载游戏的话，可以使用本期杂志附赠的光盘安装游戏，以便第一时间体验到游戏。

往年的《轩辕剑》系列总是先有繁体中文版，却迟迟没有简体中文版，这一次的情况则完全不同。在搜狐畅游的努力下，《轩辕剑6》首次实现了全球同步上市。无论玩家身处何地，都可以第一时间体验到这款游戏。随着游戏在全球同步上市的实现，所有玩家现在都处在同一条起跑线上，不可能再像过去那样参考其它版本的攻略教程玩转游戏世界。游戏世界的秘密有待每个玩家亲自去探寻。

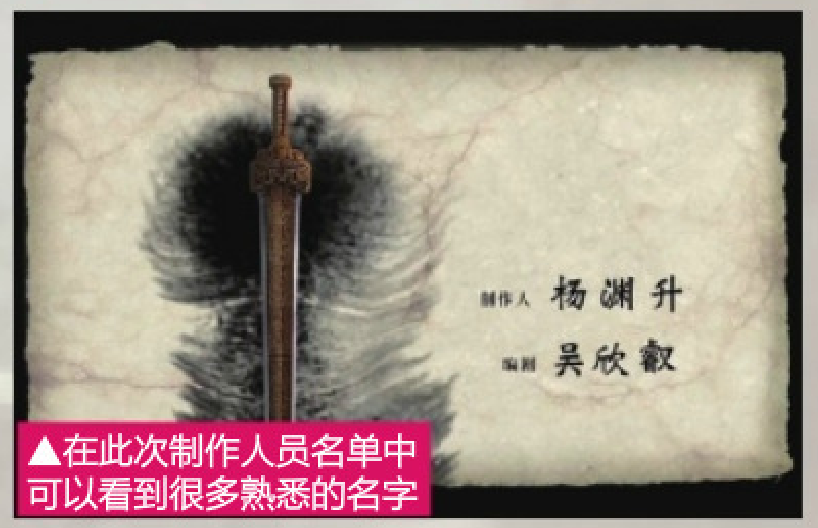
本刊此前的系列专题已经对《轩辕剑6》的角色、引擎与系统特色有过详尽的报道，但彼时大家毕竟没有游戏在手，只能雾里探花，许多细节都不解其意。这一次游戏已摆在大家面前，就让我们一同进入游戏世界，亲身体验《轩辕剑6》的世界到底有多少令人心动之处吧。

水墨风格激荡人心

在如今这个时代，人们总是追求快节奏与高效率，连玩游戏也总变成一个个任务的集合、一次次副本的重复。好在传统RPG并没有离我们而去，当《轩辕剑6》那古韵悠扬的主题音乐响起时，浮躁的心会自然而然地平复下来。每一代的《轩辕剑》都有其独特的魅力，而这一代的魅力光是从主界面上便能窥见一斑：劲笔雕成的峦石间倾泄下道道飞瀑，水雾蒸腾，鸢鸟游曳，不由给人一股世外桃源的清新感觉。DOMO又一次给我们一个穿越时空的机会，带我们远离尘嚣去体验一段鲜为人知的故事。中华民族独创的水墨风格的确拥有



▲游戏开场画面的水墨风格让人一见“清心”



▲在此次制作人员名单中可以看到很多熟悉的名字

很强的表现力，那柔中带刚的劲道既可以让“街霸4”的拳风力道呈现于玩家眼前，也可以让《三国志11》的江河奔腾淘尽英雄。《轩辕剑6》选择了水墨风格作为游戏的基调，的确为游戏世界增光不少，在这浮躁的夏日犹如一股清泉浸润玩家的心。的确，《轩辕剑6》是一部需要玩家静下心来玩味的游戏。

为了将水墨风格的效果完美地展现出来，《轩辕剑6》的游戏引擎已焕然一新，对电脑配置的要求也水涨船高。大家如在游戏开始之后发现画面效果不佳或卡顿等情况，不要忘记通过调节游戏的“配置设定”来获得最佳的游戏效果。玩家可选择“注重性能”或是“注重画面”的一键配置选项轻松进行设定，也可以通过高阶选项个别进行调整。配置不高的同学可别太为难自己的电脑。

除了对画面与声音进行设定之外，“配置设定”几乎涵盖了游戏的所有其它可选内容。玩家可以在这里将游戏调整到最符合自身习惯的模式。发现人物肖像不符合自己的口味？在过场动画中看不到字幕？觉得战斗速度太快让人手忙脚乱？当你在游戏中发现如上种种问题时，无需上论坛、发微信，只需要打开“配置设定”便可全部搞定。无论对新手玩家还是对老玩家来说，“配置设定”都是我们的良师益友，善加利用便可事半功倍。随便一提，在进入游戏后玩家可以在“万象圣卷”中找到游戏的系统菜单，对相应功能进行调整。

自由世界的独特魅力

游戏主界面固然很美，但我们总不能一直盯着青山绿水直接选择归隐江湖。伴随着完整的开场动画交代游戏背景，一个有关殷商时代的故事就此拉开帷幕。剧情作为《轩辕剑6》最为重要的一环，可以说是本作最大的魅力所在，因此在这里不便作过多的剧透，主角人物间的种种纠葛还是留待玩家亲自去探索。在剧情引导方面，DOMO为玩家准备了许多人性化的设定，主线任务都有醒目的标示作为引导（可在设置菜单中选择关闭引导），玩家可以在NPC头上看到熟悉的感叹号标志。当然《轩辕剑6》的世界可不是快餐向的网络游戏，在这里可没有“自动寻路”功能。如果玩家发现找不到NPC，可以打开小地图查看NPC的准确位置。此外在游戏选单中也有“青史无尽”的选项，玩家可以在此回顾之前经历过的所有剧情，无论游戏的情节发展到何处，都不必担心没有“前情提要”了。

除了主线剧情之外，DOMO还为玩家精心打造了一个更加自由的开放世界。游戏世界的自由开放不只是体现在地图的大小上，更重要的是玩家与游戏世界的互动：一不小心踢倒路边的瓶瓶罐罐、走过NPC的身边时听到他们的日常对话、白天开门的店铺会在夜间打烊……这些游戏世界的细节看似无关痛痒，却总能博得玩家会心一笑。这些细节既能让玩家感受到游戏世界的真实存在，又能让玩家体验到自己对这个世界所产生的影响。拯救世界不再由一个个死板的感叹号任务组成，而成为更加真切的体验。当看到原本宁静祥和的城镇陷入一片战火，发现曾被自己踢倒的瓶罐被烧成瓦砾，相信那时玩家对这个世界的理解也会有所不同。全新的物理引擎为我们带来的并不只是飞檐走壁取宝箱的乐趣，更重要的是，它让这个世界的一草一木都变得更为真实，让游戏世界“活现”在玩家眼前，为游戏锦上添花。

不要被“暗雷”吓倒

常在江湖走，哪能不踩雷，更何况本作延续了《轩辕剑》系列游戏的“暗雷”遇敌模式，很可能让某些准备不足的玩家饱尝败阵之苦。为了让游戏拥有更多乐趣，DOMO为本作游戏设计了





▲无论在哪个界面都有主线任务的提示，如果找不到路可以查看小地图



▲炼妖壶系统带给玩家更为丰富的玩法





丰富的战斗系统，不过当“奥义”“奇术”“合体技”等一系列新概念一骨脑砸过来的时候，相信很多玩家都会晕头转向，看视频里主角们使用华丽技能弹指间将敌人灰飞烟灭，结果自己上阵弹指间GAME OVER，实在是深受打击。所以对新手玩家来说一定要先熟悉游戏最基本的半即时战斗系统，在了解系统的基础上再慢慢摸索“奇术”“奥义”等进阶功能。

有关半即时战斗系统，在此前报道中已有过详尽的介绍，在此不再赘述。事实上，游戏的第一场战斗便是玩家熟悉系统最好的机会，不要急着把“自己”打死，试试积攒进度条发动不同的进攻，慢慢把“自己”绞杀吧。另外，在游戏的系统选项中也可以对战斗系统的细节进行设置。比如将战斗速度调慢，让自己拥有更多排兵布阵的时间；或是打开“战斗暂停”的选项，这样当玩家在战斗中打开菜单时，游戏时间将停止，可以让玩家有充分时间进行战斗部署。等玩家熟悉了游戏系统、记住了各项快捷键之后，再把游戏速度调回正常也不迟，若是一开始就急于求成结果很可能是败阵。

本作游戏的整个战斗系统十分丰富，“奥义”“合体技”等进阶功能都会穿插在游戏剧情的发展当中逐步解锁，每项功能在解锁时也都会有详尽的使用说明。万一玩家错过了教学也不必担心，我们还有无敌的“S/L大法”可用。作为“暗雷”遇敌的游戏，玩家可以在任何迷宫地图里无限练级。事实上本作游戏还设计了一个收集元素丰富的“神魔录”。玩家可以在这里看到游戏中所有怪物的资料。当入手炼妖壶之后，玩家还可以将这些怪物抓过来作为炼化材料提升属性或作为召唤兽援助战斗。对于收集狂热者来说，把《轩辕剑6》当作《口袋妖怪》一样的游戏来玩也未尝不可。现在也可以理解《轩辕剑6》为何要将遇敌模式设定为“暗雷”，稀有怪物可不能随意现身被成批收去做材料。

以上介绍只是对战斗系统的蜻蜓点水，更多内容还有待玩家亲自去摸索。当然DOMO也考虑到了并不是每一个玩家都是战斗狂人，所以DOMO为普通玩家准备了“单人模式”，也就是玩家在战斗时只需要专注于控制队伍中的一名角色，其他角色则会由电脑AI控制自动进行攻击，人机配合轻松战斗，玩家便可把更多精力放在冒险旅途之上了。

你不是一个人在战斗

写到这里，相信大家对本作游戏已经有了一个大概的了解，游戏的安装肯定也完成了。需要说明的是随刊附送的只是游戏的安装光盘，在安装完游戏之后，还需要通过正版的激活码激活方可正常游戏。对于收藏党而言，可以使用本刊光盘安装游戏而将实体版光盘收藏起来，激活之后的游戏内容完全不受影响。

如今正版不再是一个口号，而成为厂商后续服务的实际行动。正版激活之后玩家可以享受免费的游戏升级补丁。即使在游戏里，玩家也可以发现自己并不是一个人在战斗。在游戏的“论功封将”菜单中有众多的成就等待玩家一一挑战，玩家可以将这些破关记录上传到服务器与其他玩家一较高下。在游戏中的截图也可以第一时间与同好分享（游戏中按P键可截图）。畅游论坛为正版游戏玩家提供了一个共享交流的平台，让所有轩迷在同一个舞台上切磋琢磨，共同分享游戏中的乐趣。在此，也希望大家在游戏之余，将初尝本作游戏的心得感想凝结成文字，通过大软杂志的平台与所有人分享。P


▲种类繁多的成就系统等待玩家一一解锁



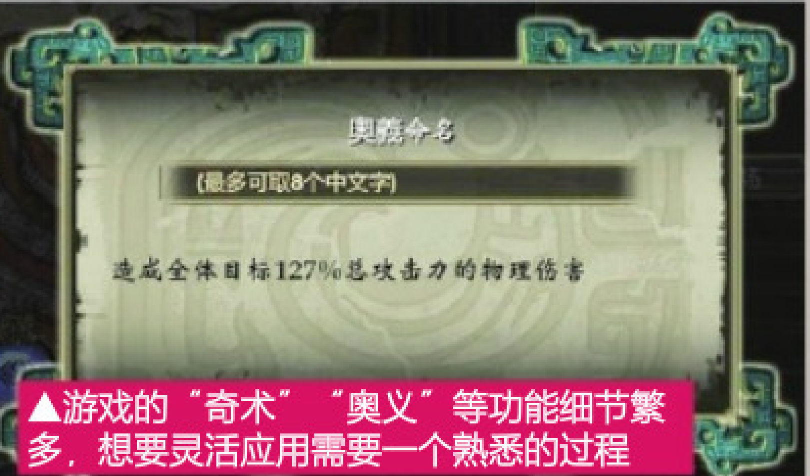
▲怪物赖皮车轮战？不要气馁，看完本文又是一条好汉


▲按P键可以截图，还可以将游戏图片在网上发布分享



▲Loading界面是动态的，右下角有一种小剧场的感觉，如果你配置太好可能来不及看到发生了什么





▲游戏的“奇术”“奥义”等功能细节繁多，想要灵活应用需要一个熟悉的过程

心向往之金庸世界
武侠游戏的ARPG之路

■北京 一丝blue

说到武侠游戏，总能勾起许多人的美好回忆。武侠作为华语圈侠文化的一个重要组成部分一直传承至今，以武侠为背景题材的游戏不可尽数。无数人在虚拟世界里找到了实现梦想的途径，绝世神功、行侠仗义都只在键盘与鼠标之间。直到今日网游泛滥的时代，武侠游戏依然占有它的一席地。

在众多武侠题材游戏中，金庸系列小说以其构筑的完整世界与独特的历史观而让人流连忘返，每个金庸粉丝都曾梦想进入金庸的小说世界一展拳脚，以金庸小说为题材的游戏也从来未曾间断。随便输入《天龙八部》之类的关键词，都能在网上找到三五款不同版本的游戏作品。直到今天，游戏圈对改编武侠小说的热情也未消退，不但大厂商重视金庸小说的版权，个人制作者也非常偏爱金庸小说这个宏大的世界观。当商业游戏进入高成本的网游时代之后，个人制作的武侠同人游戏便越来越多地进入玩家的视野。比如当年由“半瓶神仙醋”制作的Flash游戏《金庸群侠传2》及后续作品都令人印象深刻，成为非常经典的独立游戏。本文向大家介绍的这款个人制作的游戏《金庸无双》也立足于金庸世界，它最大的特点就在于“无双”二字。没错，它是一款ARPG。

仔细回想一下就会发现，在国人制作的许多武侠类游戏中，战斗模式往往是各式各样的回合制。早期大量武侠游戏使用战棋模式——走格子、发技能。后来发展到半即时的回合制，往往是双方队员站成一排你来我往互相对招，纵使在系统的细节上各有不同（攒无双、QTE等），但总体而言依然是回合制。



▲半瓶神仙醋的“金庸”系列Flash游戏深受爱好者欢迎


▲经典游戏《金庸群侠传OL》至今依然在运营

以ARPG作为战斗系统的游戏凤毛麟角，《流星蝴蝶剑》《刀剑封魔录》等作品虽然拥有良好口碑，但终究没有成为主流。当年回合制流行主要是受技术与硬件条件限制，这也导致在回合制大潮中成长起来的一代人偏爱这种战斗系统，有许多现成的战斗系统可以借鉴，就能把精力放在别的方面了。制作动作类游戏则必须另起炉灶从零开始，其中的困难可想而知，最终的效果也难预料。《金庸无双》在制作过程中就屡屡遇到这样那样的问题，由于引擎技术所限，最终的战斗手感无法与商业游戏相比，但作者挑战的勇气与努力依然可见一斑。

实际上，ARPG在近年的发展已经日趋成熟。比起回合制时代，动作游戏或许更受现代玩家的欢迎，在表现武功招式等方面也更有优势。随着网游时代的到来，ARPG正在成为武侠游戏的新方向。如果说早年只有金山延续自己《剑侠情缘》的ARPG之路，那么如今搜狐有《天龙八部》《鹿鼎记》，完美世界有《笑傲江湖》《倚天屠龙记》（页游），网易也有多部武侠作品（非金庸小说改编）……许多游戏的主流战斗方式都已是ARPG，而且它们还都是厂商营收的主力游戏。由此也可以看出，金庸武侠题材并没有过时，ARPG也已经被许多新生代玩家所接受。当单机游戏还在回合制里徘徊的时候，武侠网游已经完成动作系统的进化，并开始走向更高的自由度。如腾讯的《刀剑2》《天涯明月刀》等作品已经开始新的尝试。在如此的背景下，我们的单机游戏是否也应该在回合制以外寻求一些改变呢？比如制作一款以金庸古龙小说主角人物为背景的MOBA游戏？

单机武侠游戏的ARPG之路还有很长的路要走，《金庸无双》只是其中的一次尝试。回合制并非被淘汰，只是需要重新寻找自己的舞台，比如在手机游戏中回合制就还有很大发挥空间。但在PC端，玩家总会希望千篇一律的游戏模式能够有更多的变化吧。既然无法指望网游厂商垂青单机市场，也只能靠草根制作人的锐意进取了。想当年《雨血》的第一部作品也是回合制，然而后来不也进化成为动作游戏了吗？可见ARPG并非高不可攀的险途，只看制作人是否愿意去尝试。就如《金庸无双》这款游戏一样，也许它的第一版不甚完美，战斗手感不够流畅，判定与贴图也不尽如人意，但相信在接下来的版本中，游戏会变得越来越好。

商业游戏与独立游戏之间并不是此消彼长的矛盾关系。相反，商业游戏的发展可以为独立游戏提供许多良好的支持：更多的素材、更多的系统借鉴、更多的代码共享，甚至为独立制作人走向商业化铺平道路。我们有理由相信，武侠游戏绝不会困守回合制的囹圄，在不久我们一定可以看到战斗系统更加丰富多彩的武侠游戏问世。

笔者有幸联系到了《金庸无双》游戏的制作者亚古，对其进行简短的采访。在文章最后附上采访内容，通过采访大家也能对这款游戏有更多的了解，不妨去下载一试。

问1： *独立游戏制作中很少看到以ARPG作为战斗系统的作品，你为何选择ARPG作为战斗系统呢？在制作游戏的过程中感觉最大的困难是什么？*

答1： 比起战棋或回合，我更喜欢有爽快打击感的ARPG类型游戏。我觉得实时战斗更能表现出武侠拆招对战的感觉，所以根据自己的喜好来设计。我是享受制作过程的，虽然途中不管是修改程序脚本还是制作剧情系统都常碰到问题，但解决时又会很开心！

最大困难是美工，为了做游戏我参考了很多武侠游戏的界面，让我PS技术进步不少（笑）。

问2： *有关金庸小说的游戏作品无数，在制作游戏过程中你觉得哪款商业（或独立）游戏对你的作品影响最大？有哪些作品令你印象比较深刻？*

答2： 影响游戏最大的是一种叫MUD的文字网络游戏。虽然只有纯文本没有画面，但自由度之高、系统之好，都是前无古人的。当初很红火的《金庸群侠传Online》还有内地许多大手笔的金庸穿越网游小说也完全是套用MUD的系统。另外《九阴真经Online》对我的游戏影响也不小，我套用了不少“九阴”的系统，比如功体系统还有即将开发的奇遇等。

其它让我印象深刻、玩得废寝忘食的，有DOS版《金庸群侠传》，智冠的《天龙八部》，昱泉的《笑傲江湖》系列，还有半瓶神仙醋的“金庸”2、3代。

问3： *在作品中我们看到许多精美的人物，请问你是如何选择和加工人物素材的？*

答3： “比较容易取得”是第一考虑，然后才是精美度。先取得原始素材后，再从中找出适合角色的素材来做拼接。游戏中素材多来自商业游戏，搜集跟拼接的过程真是很累人啊。

问4： *据称你在准备《金庸无双2.0》的制作，新版的主要变化在哪些方面，何时会推出？如果游戏有商业化的机会，你会考虑吗？*

答4： 新版可以说是全新的游戏了。界面、武功系统、敌人甚至剧本全部重写，画面也会更精美，力图打造出最好玩最自由最真实的金庸世界，我们对“无双2”很有信心！未来有机会我们也会朝商业化发展，制作商业游戏。


▲《金庸无双1.0》游戏截图



▲《金庸无双2.0》游戏截图



■江苏 老黑

泰坦降临
Titanfall

进击的钢铁巨像。

制作：Respawn Games
发行：Electronic Arts
类型：射击
发售日期：2014年第一季度
期待度：★★★★

由原Infinity ward“叛逃”成员组成的Respawn工作室，在E3 2013展会上拿出了一款醒目的原创游戏。让人意外的是，这部作品并非Cod式的现代战争题材FPS，而是一款科幻风格的团队线上射击游戏——《泰坦降临》（Titanfall，以下简称TF）。

原生的“火箭跳”

与目前线上FPS的两种主流模式——讲究技能装备组合的MW和走大规模破坏路线的BF都不相同，TF的玩家只能携带一把自动手枪和C4炸弹进场，重武器都是反装甲专用，对步兵基本无效。双方都不能依靠装备和技能套装的优势来轰杀对手，甚至“爆头王”在游戏中也成了屠龙之技，因为所有单兵武器在中远距离的威力都与水枪无异。

游戏动作性的核心要素，是依靠人手一件的火箭背包来呈现的。借助安装在身后的喷射套件，玩家可以轻松实现踩墙跳、二段跳等等跑酷绝技，利用场景高速接敌，在不停的运动中击倒对手，颇有Old School射击游戏的风范。

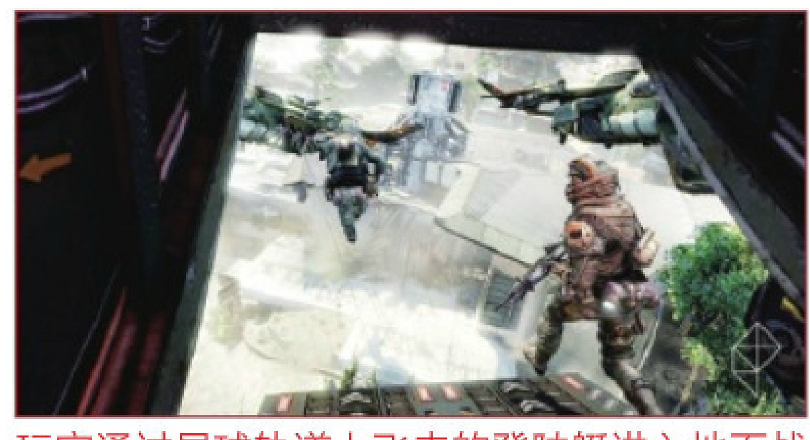
新概念的“步坦结合”

既然游戏以Titan作为标题，就一定少不了那些顶天立地的钢铁怪物。机甲是整个小队的中流砥柱，担负着移动掩体和火力输出两大重任，兼具肉搏和中远程杀伤的职责，并且可以搭载各种附加装备。步兵的优势在于机动灵活且拥有卓越的战场感知能力，与能攻善守的机甲互补，行动中谁也离不开谁。玩家通过战斗表现赚取的经验值，并不是为个人解锁新Perk和武器，而是用于购买新的机甲并添置必要的“行头”。

在2013年E3大展上演示的多人模式，与传统的Domination玩法非常类似。双方玩家在一局比赛中尽量占领地图上的战略点，据为己有之后就会带来源源不断的收益。让人惊喜的是，TF通过对行动尾声阶段（Epilogue）的强化，改变了以往FPS网络对战终局阶段一边倒大屠杀的状况：比赛结束之后，占点数量更多一方的全体成员需要在规定时间内退回到始发位置的登陆舰，才能获得最终的胜利。为了抢时间，撤离阶段的玩家们势必要丢弃辎重，只留下少量机甲用于断后，而刚才大败的一方，则可以利用这个机会展开逆袭。

利用“起源”引擎开发的TF与E3 2013展示的一大批拥有照片级画质的次世代游戏相比，无论是细节还是特效都有明显的差距，但它所具备的气质和创新性却完全符合“次世代”的标准，势必能够为现实军事题材大行其道的线上FPS领域注入全新的血液。P


喷射背包让“蜘蛛侠”特技成为了每名参战士兵的标准能力


玩家通过星球轨道上飞来的登陆艇进入地面战场，所有重生位置都是动态的

■福建 杰梅因

影子武士
Shadow Warrior

左轮枪、魔法与武士刀并行的另类经典重新登场！

制作：Flying Wild Hog
发行：Devolver Digital
类型：第一人称射击
发售日期：2013年第四季度
期待度：★★★☆

对于广大玩家来说，刚刚落幕的2013年E3展会绝对是一场盛宴，不仅有海量大作轮番亮相，更涌现出了不少令人眼前一亮的小成本作品——由Flying Wild Hog带来的《影子武士》（Shadow Warrior，以下简称SW）便是一个典型例子。提到“影子武士”这个标题，诸位最先想到的应该是日本导演黑泽明出品的电影，不过，在16年前也有一款同名FPS给老玩家留下过深刻的印象。由此可见，本次展会上登场的SW并非原创新作，原版SW由3D Realms在1997年推出，运用各式暴力手段干掉敌人时产生的血腥效果令这款游戏在当时引发了不小的争议，但正因如此SW才会获得不少铁杆爱好者的支持。如今，经过Flying Wild Hog重制后的SW将以全新的面貌展现在玩家面前，对于这款被媒体称为“另类经典”的游戏，相信诸位会在其中领略到与众不同的感觉。

B级片风格

根据制作组在E3上进行的Demo演示，一开始我们看到主角王（Lo Wang）驾驶着一辆敞篷车在路上飞驰，此时他的行动电话突然响起，话通知传来一个男人的声音，这个名叫Orochi Zilla的家伙正是神秘的Zilla公司的创始人。王接受了Orochi Zilla取得传说中的武士刀“Nobitsura Kage”的委托，并立刻开始执行这个危险的任务。这把武士刀藏纳在黑帮聚集之地，王到此之后游戏画面便被一片红色覆盖，地面满是躺倒的黑帮成员。然而，在王找到武士刀时，却发现它只剩下残缺的一部分，与此同时伴随着一阵骇人的叫声，大量凶残的怪物如潮水般涌现，王这才意识到他可能即将面对前所未有的新状况。是谁破坏了武士刀？变异生物又是从何而来？这一切是偶然事件还是另有阴谋？所有谜题估计都要等到游戏发售后才能揭晓。

以如今的眼光来看，SW的剧情不


冷兵器虽强，面对重火力一样会被压制


每件武器都有特殊的附带效果


爆炸弩是非常实用的武器

仅颇显老套，甚至连逻辑理论也很难称得上完整。但不得不让人承认的是，这种“极具时代色彩”的类B级片背景在某种层面上也不乏魅力——典型的抵抗变异生物题材，超前或者说脱线的标志性主角，低俗的对话桥段，成吨的血浆以及廉价的爆炸场面，这些原版游戏的构成元素仍然是本作的重要特色。接下来，让我们再来看看本作中变异生物的设计吧，

沾满血污的表皮，刺耳的吼声与锋利的爪牙使得杂兵的外貌看起来和丧尸没什么两样，高等级敌人身披如武士造型的盔甲和铁制面具，在攻防数值大幅提升的同时还会施放巫术干扰玩家行动，对付起来无疑要困难不少。SW的制作人Pawel Kowalewski表示，本作拥有众多体型庞大的Boss，将会带给玩家十分火爆的战斗体验。相比于原版游戏的单调简陋设定，重制版SW的场景丰富度提升了不少，月光下散发出古朴气息的神社，伫立着巨大佛像的寺庙，满布青竹绿树的园林以及繁闹的街区都会成为战场。不过，SW毕竟是小成本作品，即时演算和CG肯定是奢望，游戏的过场将会以漫画形式展现，倒也符合本作的B级片风格。

全能雇佣

闪闪发亮的光头，斑白的眉毛胡须，赤裸上身露出结实的肌肉与环绕其上的刺青——要说非主流，SW的主角王基本上可以和毁灭公爵不相上下。准确地说，王的身份是一名职业佣兵，专门从事“拿人钱财，替人消灾”的活动。只要付得起账单，他就能替你去解决任何任务。从武士刀，手里剑这类传统兵器到各式现代枪械，王都能运用自如，因此丰富的武器也是游戏战斗系统的一大特色，终结敌人时极端暴力的效果也一定会让玩家大呼“不可战胜”一类的口号。凭借着爽快的手感，SW中使用率最高的杀戮工具应该是武士刀，我们很难在其它FPS中找到比它登场更频繁的近战兵器——战斗时武士刀可以朝任何方向劈砍，掌握好角度的话只需一击即可让敌人四肢分离，随后就是在《杀死比尔》当中非常常见的鲜血四溅画面。当我们面对众多张牙舞爪的凶残生物，冷兵器开始有些力不从心时，制作组贴心地在军火库中为我们准备了散弹枪、双持冲锋枪、连发左轮以及爆炸弩等强力武器，随着游戏进程的不断发展，我们还可以解锁更多的升级武器，酣畅淋漓地把敌人轰杀殆尽吧。除了主要攻击方式之外，这些武器都附带有特殊破坏效果，例如爆炸弩就拥有远距离引爆的功能。

单枪匹马完成任务无疑要有全面的战斗技能，王的选择是魔法。作为SW中的副攻击，魔法用鼠标右键加方向键即可轻松释放，在远距离进行攻击和控制的效果都非常出色。SW没有魔法值一类的设定，这意味着我们可以随心所欲地施展这种超自然招数，不过使用魔法的代价也是可观的，每用一次怪物便会从中吸取神秘能量，从而变得更加难以对付。

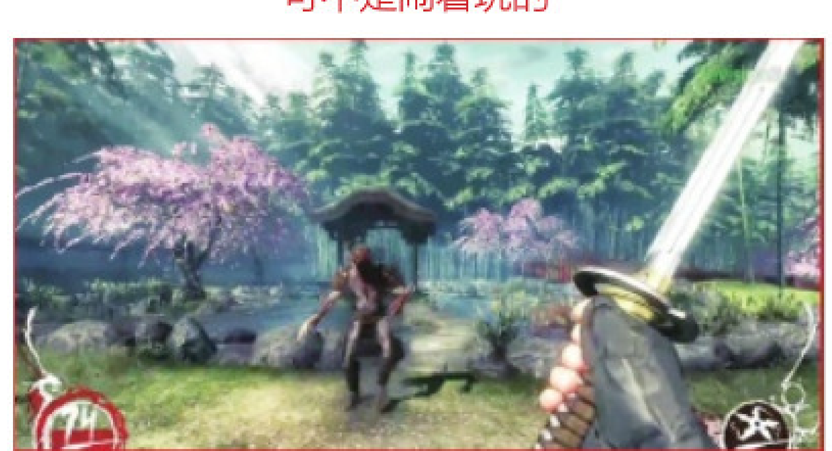
从角色的个性来看，王的表现同样不乏亮点，“Banzai！”（日本武士冲锋时的口号）和“我是个有工具的男人，可以为你针灸”是他的口头禅。他从不会以直接的方式开玩笑，但在刀光闪过成排的敌人被其击败时，一连串尖酸刻薄的嘲讽便会脱口而出。而舔舐刀刃的动作则是为了向所有人展示自己的身份。在演示中我们可以注意到，王脱口而出的那些句子并不像原版游戏那样采用纯正的美式口音，而是带有很浓亚裔英语味道。制作组表示，原版游戏的配音John William Galt将不会参与这次重制，代替他的将是更年轻的演员。SW会通过导师Hoji讲述不少王在过去经历的故事，让玩家更全面地了解这个人物。

致敬原作

SW既然是重制游戏，理所应当需要准备一些内容来满足玩家的怀旧情结。对此，Flying Wild Hog还是做出了不少努力——和原版相同，SW没有限制携带的武器道具数量，魔法施放后也不会有冷却时间。当我们在进入到某些充满“马赛克”的区域，或者看到满屏蹦跳的兔子时，不要武断地认为这是程序错误，实际上这都是制作组设置的彩蛋。原版BGM会在专门的收藏室中让玩家欣赏，当然全部解锁也不是轻松的任务。P



身着武士盔甲的麻烦敌人，被它手中的刀割一下可不是闹着玩的


悬吊在高处，窥探敌方守卫的动向


合理运用魔法能让战斗轻松不少

■江苏 老黑

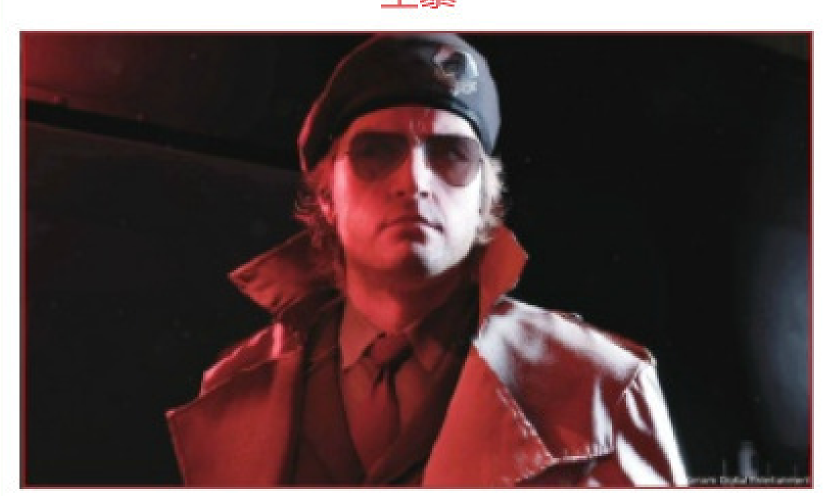
合金装备5——幻痛
Metal Gear Solid V: The Phantom Pain

走向Big Boss之路的Snake。

制作：Kojima Productions
发行：KONAMI
类型：动作
发售日期：2013年第四季度
期待度：★★★★

对于钟情日式谍报游戏的玩家来说，“合金装备（MGS）”这个标题无疑是E3大展上最醒目的关键字之一。


对于阿富汗而言，动态天气就是突如其来的沙尘暴


被打成猪头且断了一条腿的Miller，也不忘自己的那副招牌墨镜

由于此系列的制作人小岛秀夫向来喜欢玩弄故弄玄虚的手法来进行早期宣传，2013年E3大展上的次世代MGS新作从早期的“官方泄底”开始，副标题的文字游戏就成了引入注目的热点之一。在本期介绍的开始部分，就让我们先将诸多贴着“MGS5”标签的“作品”之间关系梳理清楚。

神龙见首终见尾

早在2012年2月，Konami对外公布了次世代引擎“Fox Engine”，官方截图中出现了非洲少年兵、坦克歼击车以及一位神似Big Boss的中年男性角色——这些都是此次E3 2013展会在MGS5预告片中出现过的要素。

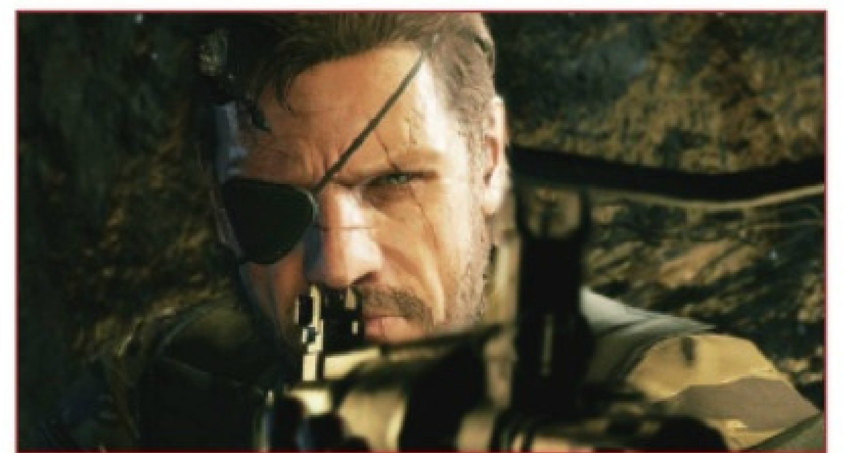
同年8月30日，Konami正式宣布了下一款MGS新作，这部没有系列号的作品以“引爆点”(Ground Zero)为副标题，剧情将会填补从《和平行者》（Peace Walker）至1987年MG初代之间的空白。但这部游戏并不是一部正篇续作，而是作为MGS5的序章存在。

2012年12月，小岛秀夫放出了职业生涯以来的最大号雾件——一部名为《幻痛》的原创游戏预告片在Spike游戏颁奖典礼上首次公映。这部游戏的制作方是一家名为Moby Dick的瑞士工作室——无论是玩家还是开发者，都从未听到过这个组织的名字。不过，那几位自称Moby Dick工作人员的家伙很快就被好事者指认出了身份：他们都是KONAMI欧洲公司市场部派来的“便衣”。事实上，不仅仅是《幻痛》预告片出现了大量与MGS有关的信息，眼尖的玩家还通过“The Phantom Pain”字母上方的缺口，发现这款游戏被隐去的标题应该就是“Metal Gear Solid V”。最后，在2013年E3的微软发布会上，MGS5终于得到了正式确认。

拨云见日之后，我们掌握了以下事实：Ground Zero并不像先前业界猜测的那样属于一部对应PS3平台的MGS新作，而是作为序章内容整合到MGS5当中（类似当年MGS2的“油轮篇”）。“幻痛”也不是所谓的原创游戏，而是MGS5的副标题。

作为次世代主机“保驾护航”级别的软件，MGS5一波三折的露面过程都在玩家们的意料之中。但它的首发并没有安排在索尼的ps4发布会上，而是选择了微软Xbox One的E3专场，这的确让不少玩家深感意外。面对这种局面，“喜大普奔”的不仅仅是“软饭”，PC


像不像《荒野大镖客——救赎》的主角马斯顿？


在洗白成高大全之后，小岛终于意识到BB终究还是还是大反派，不得不狠下心来做黑各种黑化了


非洲战乱场面的出现，说明本作的时间线已经距离BB在南非创建要塞国家"世外天国"相距不远

玩家同样弹冠相庆——因为小岛秀夫已经明确表示游戏将会在两大主机版发售之后移植到PC平台——X86统一架构的优势就是这么强！

Big Boss的"黑化"之路

从PS2时代的MGS3开始，小岛秀夫就对大反派Big Boss（Snake，以下简称BB）有条不紊地展开了立体化塑造，让玩家认识到这样一个十恶不赦的恶魔，曾几何时也是一位完美的战士。他专注于反抗冷战中由强权主导的世界秩序，竭力为拥有"自由意志"的战士创作世外天国。

之前我们在GDC2013大会上看到的Demo(内容为BB潜入敌军基地)，将作为MGS5的序章登场。BB的任务是在这座美军位于古巴建立的"黑区"(Black Site，类似于关塔那摩基地)——Camp Omega中营救《和平行者》的两位角色Chico和Paz。这一任务将会以失败告终，BB建立的MSF组织母基地（Mother Base）也被骷髅脸(Skull Face)率领的机降部队夷为平地，BB在重伤之后丧失了意识，变成了一名专职"被人研究"的行尸走肉。

MGS5的正篇故事发生在序章结束9年之后的1984年，失去一只左手的Snake在器械、本能意志和复仇心的支撑下挺了过来，他与幸存下来的MSF成员组建了名为"钻石狗"(Diamond Dogs)的秘密社团，开始在美苏对抗的前沿阵地，寻找当年一手导演这场惨剧的元凶。

真正意义上的"无处可藏"

与《和平行者》类似，MGS5也存在Mother Base系统，除了在游戏中管理自己的后勤基地之外，玩家还可以利用各自的碎片时间，通过便携设备来进行经营建设的操作，并且查看新装备的研发进度。

MGS5与之前的系列作品最显著的区别，在于本作拥有开放式架构。虽然游戏的基本架构依然是"从A点到B点"的流程规划，但以何种方式、通过何种线路到达任务点，则完全取决于玩家的选择。昼夜循环系统对于如今的Sandbox游戏来说已经是标准配置，MGS5则将这一特性与潜入系统有机结合了起来。以序章的雨夜渗透为例，夜间敌兵的巡逻频率会更高，在场景中不断扫射的探照灯光柱是Snake最危险的敌人，玩家需要利用黑暗作为掩护，展开步步为营的渗透。白天时敌人的布防漏洞更多，但Snake也会陷入无处藏身的险境。此时玩家需要利用高倍单筒望远镜细心观察敌人的巡逻路线，抓住换岗、外来车辆进入等机会，以迅雷不及掩耳的速度钻入敌人的心脏地带。

除了依靠时间快进系统，让Snake一边抽雪茄一边等待夜幕降临之外，动态天气系统也可以让潜入系统展露出更多样的乐趣。在电闪雷鸣大雨倾盆的天气中，敌兵会更喜欢呆在屋檐下巡逻；沙尘暴袭来之后，敌人往往在打过招呼之后都未必能发现对面的入侵者。

至于潜入系统，本作中的Snake动作不再局限于以往的贴墙、下蹲、匍匐和翻滚。我们将在MGS5中看到身手更为矫健Snake，他可以在纵身一跃之后熟练地抓住对面建筑物的边缘，灵活地爬上爬下；诸如闪避、快速贴墙和低姿冲刺等偷师自Sam Fisher的动作，看上去也都有模有样。在战斗系统方面，本次的E3预告片首度展示了动态CQC(近距离搏斗)系统——Snake在向撞了个满怀的敌兵实施漂亮的缴械动作之后，利用自动触发的子弹时间对敌人顺势进行扫射和体术攻击。

还记得当年MGS3恶搞GTA的预告片吗？Snake举枪胁迫开着摩托车的MGS系列某位著名NPC，却被对方吐槽"你在干什么，把这里当成了《侠盗猎车手》了吗？"——在开放式的架构之下，劫车已经成为了Snake的必备技能。从马匹、摩托车、卡车到武装直升机，凡是玩家能够在地图上找到的载具，都可以成为主角的代步工具。

以"传奇战士在复仇之路中迷失灵魂，沦为凶残恶魔"为主题的MGS5，将会重点描绘Big Boss的心路历程和逐渐扭曲的精神世界。小岛秀夫已经明确表示，本作不会使用MGS4那种长篇大论式的过场动画和无线电通话渲染剧情，我们有机会进入BB的内心世界，进行一次"盗梦空间"式的追溯之旅，预告片中出现的超现实元素，也从侧面证明了这一点。



龙霸三合会

Rise of the Triad

顺应潮流重制登场的经典之作。

对于骨灰级的第一人称射击游戏玩家来说，《龙霸三合会》也许不会是什么陌生的名字——尽管知名度不能与《狼穴》《毁灭战士》以及《毁灭公爵》这种脍炙人口的大众经典相提并论，但作为早期第一人称射击游戏的典型作品之一，我们依然可以在某些“射击游戏发展史”的讨论主题中看到它的名字。不过，如果你想在今天重新体验一下这部时代经典，利用DOS模拟器加载运行原版游戏并不是唯一的选择——来试试由Interceptor Entertainment开发的重制版《龙霸三合会》吧！这部由虚幻3引擎打造的回炉游戏画面虽然比不上当今那些“硬件杀手”级别的作品，但火爆刺激的动作场面依然可以满足绝大多数FPS玩家的感官需求。在这部游戏中，玩家将化身为H.U.N.T. (High-Risk United Nations Taskforce，联合国高危工作组)的一名成员，施展灵活的身手与多样的战术解决20个充满危机挑战的关卡——值得一提的是，这部作品还为不同类型的玩家设定了5种独特的可操纵角色，每种角色都有独一无二的战斗风格，大大提升了“再来一局”的游戏乐趣。这部诚意十足的经典重制游戏将在2013年暑期正式发售，钟情另类风格的朋友不要错过。P

制作： Interceptor Entertainment
发行： Apogee Software
类型： 第一人称射击
发售日期： 2013年7月31日
期待度： ★★★★



欧陆风云4

Europa Universalis Ⅳ

欧罗巴争霸风云再起！

和目前主流的“枪车球短平快”游戏相比，追求掌控全局因素、调整行动计划并在最终战胜对手的策略游戏似乎很难大红大紫。但这种从PC游戏早期阶段就已经诞生的游戏类型之所以可以一路发展至今，根本原因便在于始终有一群坚定的核心玩家在背后支持。时至今日，这个历史悠久的游戏类型已经发展出了多种分支，除了上手相对容易、人气较旺的大众化作品（典型例子就是《文明》系列）之外，如今市面上依然存在着系统复杂、上手困难但深入钻研后乐趣无穷的核心向作品——这类游戏最典型的代表就是Paradox出品的一系列回合制策略游戏。对于那些并非多数派但凝聚力极为可观的核心策略游戏玩家来说，《欧陆风云4》无疑是2013年夏季游戏发售档中最值得关注的作品之一。在这部游戏中，玩家将以国家君主的身份经历300年以上的风云变幻，自由调整统治国度的体制结构，通过外交、战争以及各种施展在谈判桌面上与桌面下的手段确保自己的统治立于不败之地。而对于钟情体验波澜壮阔历史发展的玩家来说，游戏提供了上千名历史人物与领袖供我们拜访，能够左右游戏发展的历史事件更是数不胜数。总之，倘若Paradox这次可以尽量控制一下游戏Bug的数量，那么《欧陆风云4》势必可以成为核心策略游戏的新经典作品。P

制作： Paradox Development
发行： Paradox Interactive
类型： 策略
发售日期： 2013年8月13日
期待度： ★★★★


REMEMBER ME
THE PANDORA ARCHIVE
穿透记忆之眼
《勿忘我》回忆专题
■策划 本刊编辑部
导读
P86 看上去很美——《勿忘我》的成功与CAPCOM的失败
P90 在失忆中寻找回忆——《勿忘我》中的数字化乌托邦和全向格斗系统
P94 记忆时代的大革命——《勿忘我》中的新世界
P96 攻陷记忆的堡垒——《勿忘我》剧情故事



■贵州 深海潜水怪

看上去很美——《勿忘我》的成功与CAPCOM的失败

作为一款新制作组的新题材作品，科幻动作游戏《勿忘我》表现出了很多精彩的奇思妙想，同时也因为种种原因没能将它的潜力发挥出来。不出意料，这是一款有成功也有失败的游戏。真正让人在意的是，这款游戏最大成功是法国制作组DONTNOD的成功，而它最大的失败则是CAPCOM的失败。

扭曲未来的数字浪漫

《勿忘我》的消息在今年初见诸网络的时候，短暂的预告视频和演示片段显示出了这款游戏的绝佳卖相和优秀潜力。一切看起来都非常完美——拥有丰富动作游戏经验的CAPCOM给予指导，以及来自法国DONTNOD制作组的独特创意；耳目一新的主题，再加上它将是6月发行的唯一一款一线大作。玩家仿佛能看到一款科幻版的GTA正在向自己招手——而且它还有眩目的打斗哦！主角还是个苗条精壮，打起来像中国功夫一样飞来飞去的妹子哦！GTA那种糙老汉躲卡车门后射子弹的美式暴力简直是弱爆了……

首先从卖相上说，我们看到游戏发生在2084年，充满了赛博朋克气质的巴黎。据说DONTNOD制作组在概念设计阶段考虑过把游戏场景放在未来的纽约、东京、香港等许多城市，现在看来敲定巴黎无疑是个好主意——相比现代感过于强烈的上述三座城市，作为现代和古典艺术之都的巴黎可以最大化地发挥游戏美术的功力，把不同的艺术风格都放在场景里。

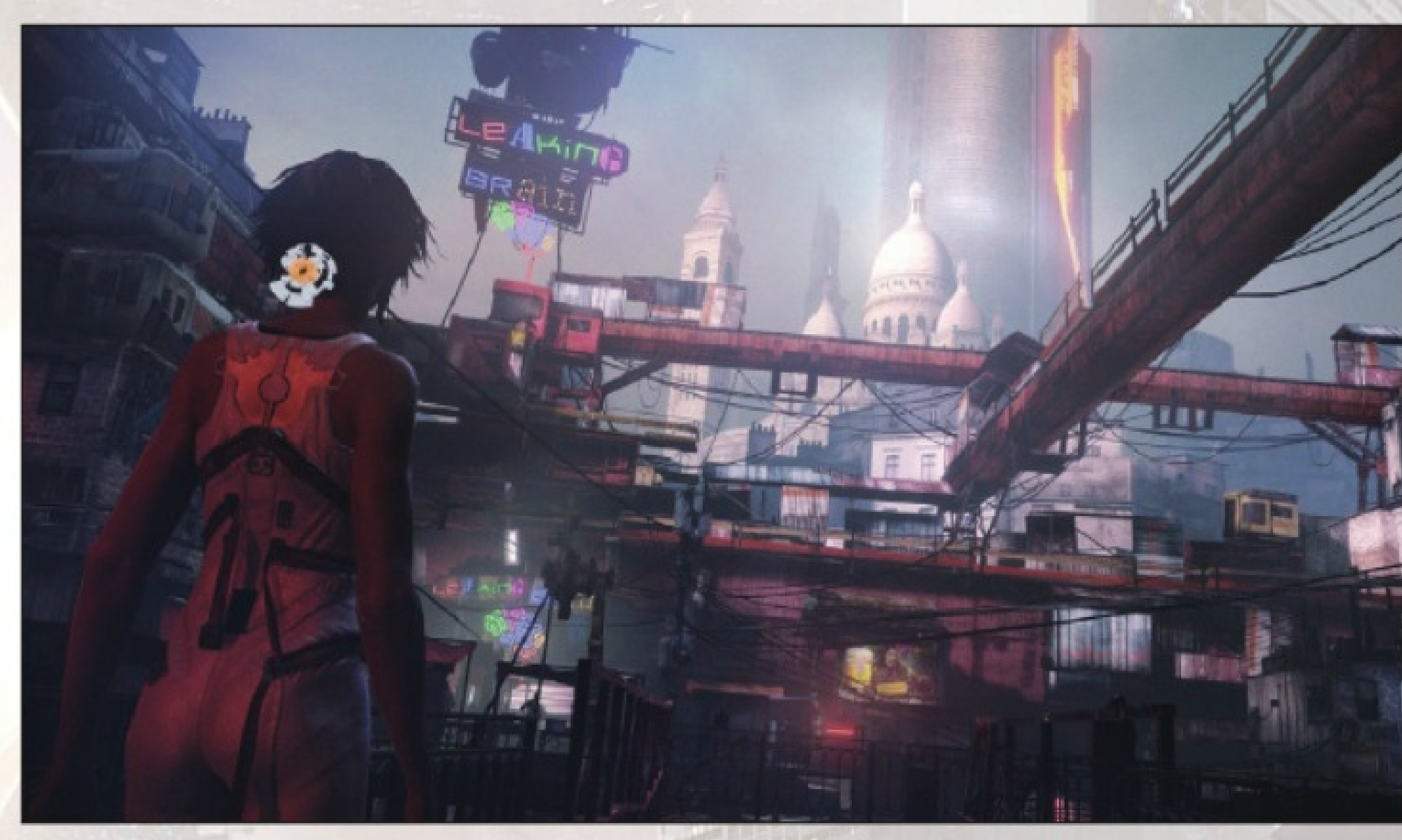
游戏从原画设定阶段开始就保持了美工的高水准，在最后的游戏中，本作画面和场景都给人留下难忘的印象。我们能看到颜色明亮的玻璃体大厦，恰到好处的聚光灯照明，遍布的投影屏幕和从天空缓缓掠过的飞行器——你能在《第五元素》《阿凡达》和《我，机器人》这些经典科幻电影里看到类似的场景。而在那些影片里你看不到的巴洛克风格建筑、街边的喷泉和雕像，以及色彩温馨的民居小巷也都在游戏中得到体现，这些很“巴黎”的元素很好地冲淡了未来都市常见的压抑感。同时赛博朋克的老套路在这里也没有被落下：优雅华丽的高楼下是破败的贫民窟，生活悲惨的“未来屌丝”们在绝望中挣扎求生，而主角的使命就是要打破这光鲜外表下的腐朽世界。

赛博朋克起源于20世纪80年代，是现实世界进入信息和网络时代后兴起的一种科幻风格。传统科幻更多将目光放在未来机械、太空探索和外星人上，而赛博朋克更多的是思考信息技术的发展对人类会造成怎样的影响。当信息时代高度发达，所有可能的信息都可以自由流通，人类的生活会发生哪些变化？人脑与电脑，人工智能与人性，究竟有什么样的关系？反乌托邦气质的跨国财团，虚拟现实的计算机网络，人脑接入计算机，被遗忘的社会边缘人和挑战一切的骇客英雄，这些都是赛博朋克中常见的元素。

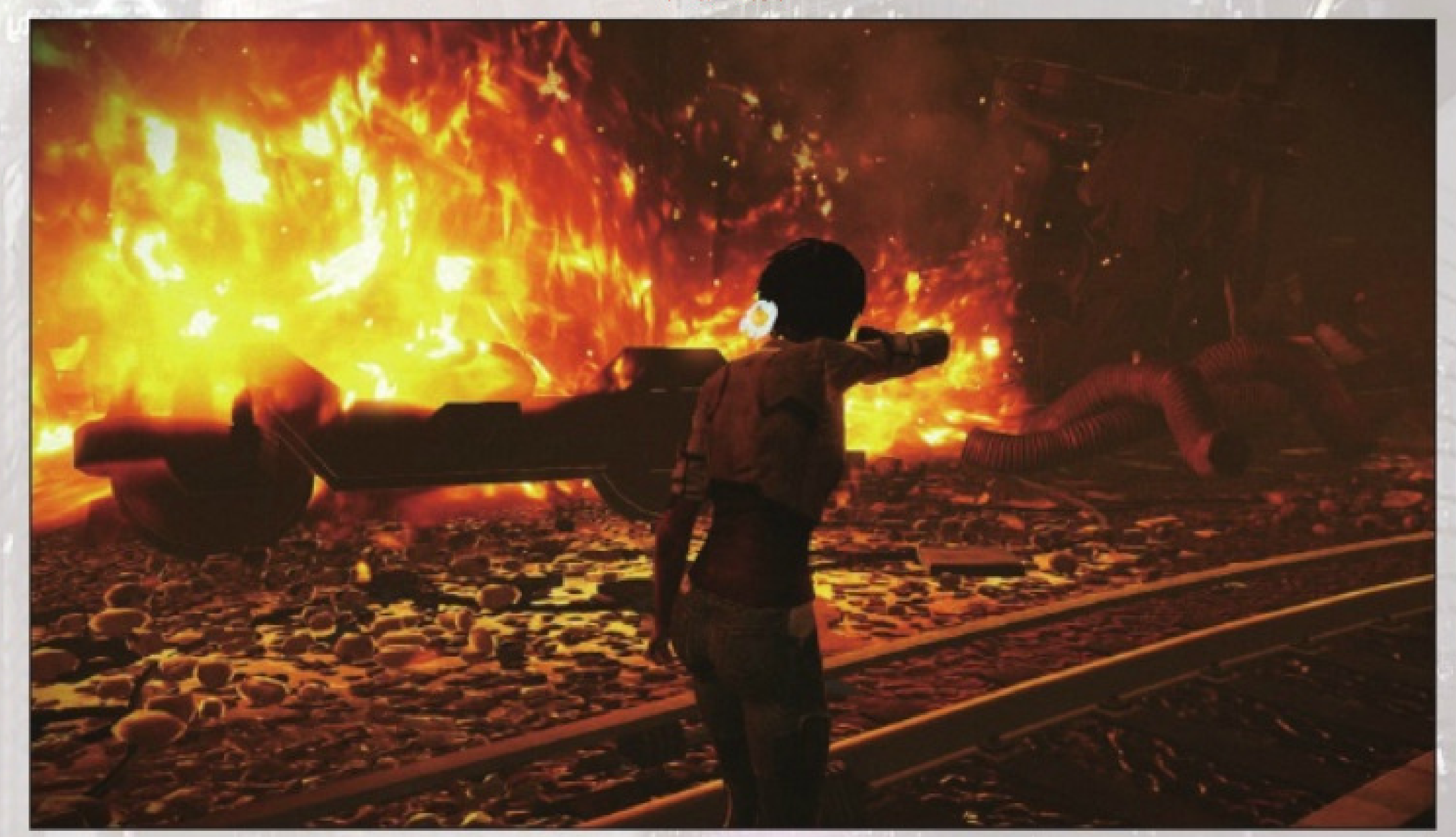
从早期的《神经流浪者》到大名鼎鼎的《攻壳机动队》与《骇客帝国》系列，赛博朋克渐渐从科幻文学的一个分支成长为大众文化的一部分。《勿忘我》的故事背景就是相当典型的赛博朋克世界：2084年，人类的鲜活记忆可以像网络数据一样上传下载，而强大的记忆之眼



21世纪末的巴黎街道，未来感和古典艺术结合得天衣无缝



远景是华丽的高楼大厦，近景是破败的贫民窟，这是赛博朋克作品最喜欢的构图风格



从火焰效果来看，本作的画面素质其实很普通，但优秀的美工弥补了这一缺憾.

（MEMOREYES）公司垄断了记忆市场，控制着每个人的记忆。拥有更多记忆的人可以拥有更丰富的人生，而被剥夺记忆的人则如同失去人格的行尸走肉。而我们的女主角妮琳（Nilin），她拥有盗取，甚至重组别人记忆的能力，通过改变他人记忆中的过去来改变他的人格。在故事开始，妮琳被剥夺了所有的记忆，她唯一保存的记忆，就是自己的名字……

所有朋克系的科幻作品，其主题都是象征个人自由的主角对“老大哥”的反抗，诸如《生化奇兵——无限》里的哥伦比亚，《声名狼藉》里架空时代的英国，《骇客帝国》里的矩阵（Matrix），都是一个看似美好而强大，实际上充满了罪恶的体制，而主角的任务永远是要砸碎这个体制。

在游戏开始阶段，主角在反抗军首领“艾奇”的引导下开始挑战强大的“老大哥”MEMOREYES，这是一个典型的朋克革命类型的故事。而与把探讨未来社会的可能性当作主要目的的传统科幻作品区别开来的是，游戏的剧情到了后期开始往“小”收缩。最后并没有成为史诗，而是成为家庭悲喜剧。这样的结果有剧本风格的原因，但个笔者人认为更多的还是客观条件的限制，这个限制我们会在后面讨论。

无可否认，《勿忘我》的前期宣传力度虽然不大，但给人的第一印象相当成功。宏大、新颖的世界架构让人们隐隐嗅到了“生化奇兵”这类以深邃主题见长作品的气味。另一个让人们去关注的理由，则在于它是CAPCOM在今年继《鬼泣5》和《生化危机6》之后启动的第三弹动作游戏。而且不同于毁誉参半的前面两部续作，这是CAPCOM联手全新制作组开创的全新系列。如今的CAPCOM虽然自己做游戏功力大减，但以他们丰富的经验，判断哪家制作组能赚钱的眼光还是有的，《鬼泣5》就是一个不错的例子。

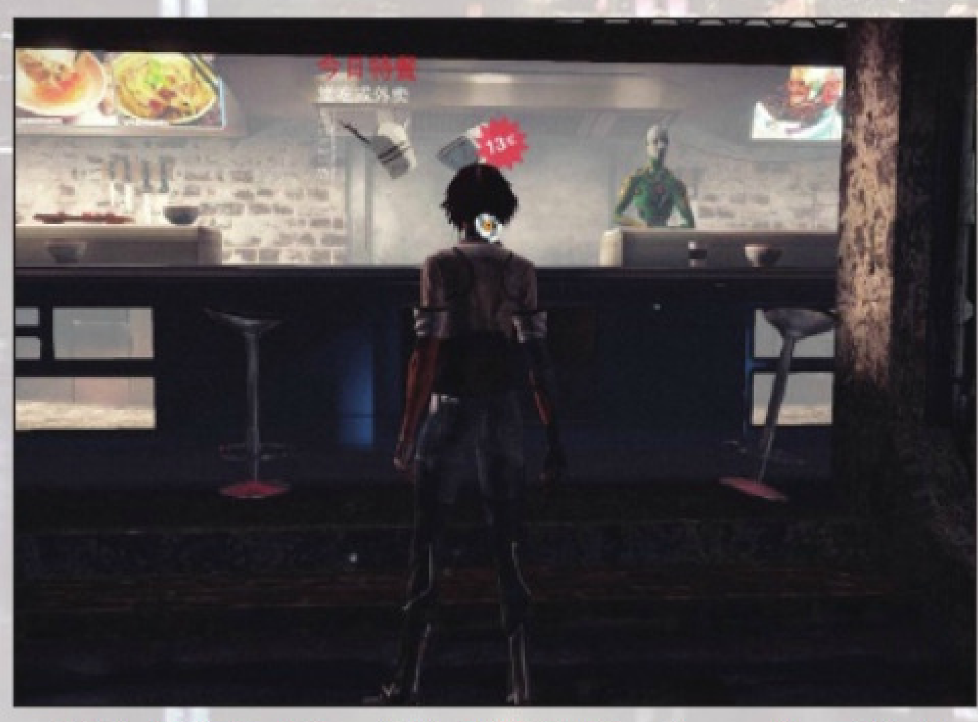
被压缩的世界

经典的世界架构、独特的人文视角加上打着CAPCOM标志的动作游戏。《勿忘我》的竞争力在游戏发售之前就一览无余。而直到游戏真正发售，我们才得以看到这款游戏在以上的优秀潜力之下的无奈。

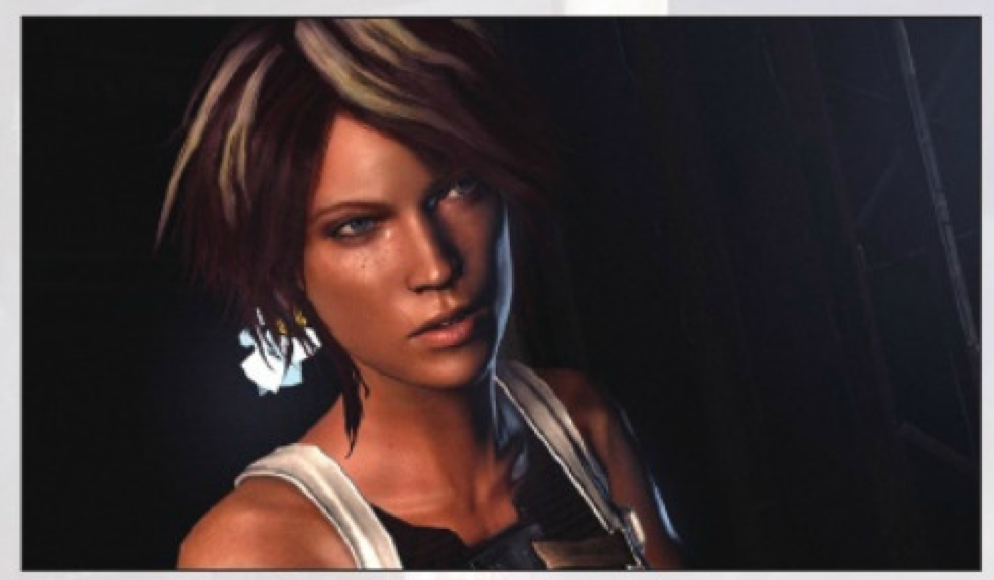
非常有趣的一点在于：在《勿忘我》发布之前，几乎所有人都以为这将会是一款开放世界的沙盒式游戏。因为这款游戏的设定和玩法实在太适合做成沙盒游戏了。玩家可以想象自己操纵着骨感的女主角在二十一世纪末的巴黎楼宇间攀爬跳跃，观赏浪漫之都的未来景色，还可以在随处可见的街边店铺里，指点着投影屏幕购买各种道具——游戏甚至专门设计了这些显示在橱窗上的菜单，似乎动一根手指就能买到咖啡和新衣服，简直就是未来版的《刺客信条》啊。

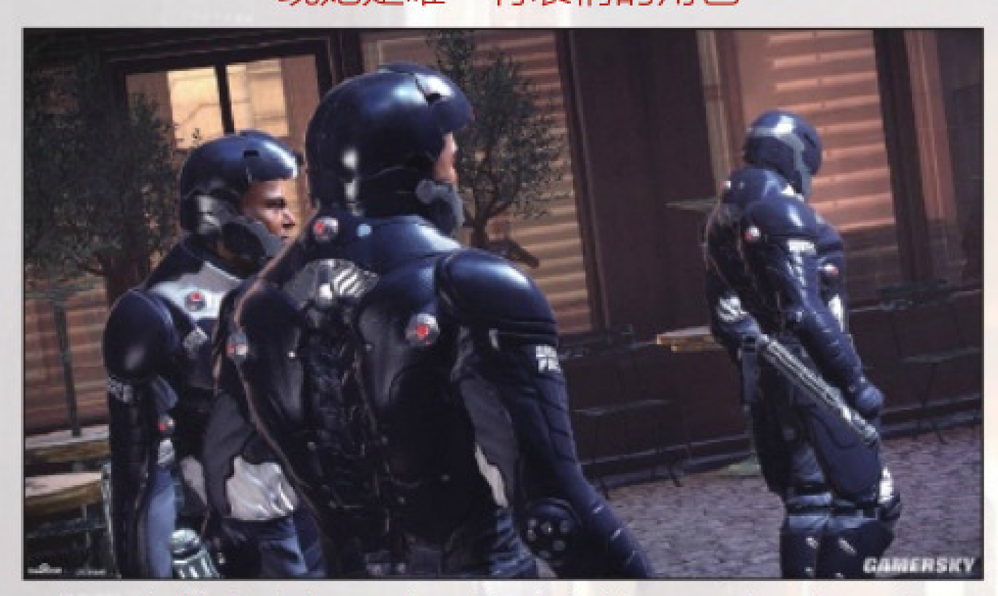
而游戏真正发售出来，我们才发现那些精致的橱窗菜单、街边广告甚至机器人站街女，都仅仅是点缀画面的摆设。主角在一路上能见到摆摊的小贩，先进的自动售货机，来来往往的机器仆人，甚至雕塑下亲吻的情侣，但这些都无法与主角发生任何互动。这款游戏甚至连大地图都没有，因为它不需要，这是一款“一本道”式的通关游戏。

虽然并不是说所有的动作RPG都应该做成沙盒游戏，但《勿忘我》这种线性的关卡设置确实大大地限制了它塑造未来巴黎的巨大潜力，也很大程度上浪费了一个宏大的世界观。就连游戏玩家都能想到让角色在巴黎自由走动，能与街边各种人物互动，制作者不可能想不到。在游戏发售前，CAPCOM和DONTNOD都没有明确表示，或者否认这款游戏是沙盒还是“一本道”，对玩家误会的猜想他们也从不纠正。他们肯定是知道将《勿忘我》做成沙盒会是一个多么精彩的主意，

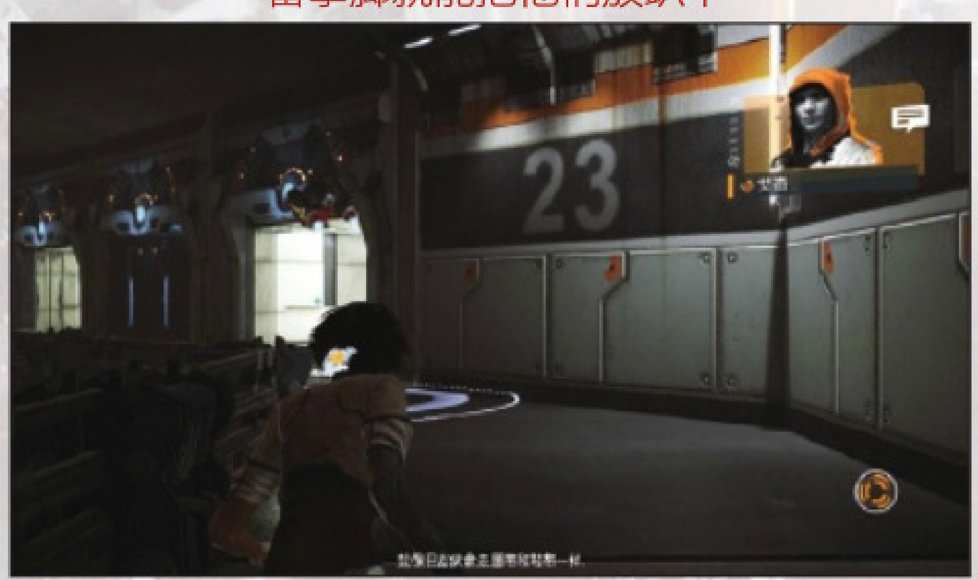


在游戏流程中每5分钟我就会想一次：“如果这些商店真的能买东西该多好”


妮琳是一个表情生动的游戏角色，但很快你就会发现她是唯一有表情的角色



杂兵穿着令人望而生畏的动力装甲，武器却只有一根警棍。而且这身盔甲也是中看不中用，女主角几番拳脚就能把他们放趴下



通过谜题的策略也是唯一的，而且难度主要来源于漂浮的操作手感

只是他们实在没有这么强大的实力去实现这个设想。

不论是《横行霸道》《上古卷轴》还是《刺客信条》，或者是即将上市的《看门狗》。开放世界都需要投入极大的资金和人力，才能让这个世界真实可信。对于这种极其考验制作资源和耐心的开发，我们无法想像由名不见经传的DONTNOD来完成，CAPCOM虽然有名气，但沙盒游戏从来都不是他们擅长的领域。如果《勿忘我》能交给财大气粗的欧美投资商，也许我们真能玩到未来版的“刺客信条”，或者是地面版的“质量效应”。但是现在的CAPCOM是断然没有精力去做大规模沙盒游戏的。让人啼笑皆非的是，在《勿忘我》最开始，DONTNOD曾经联系过多家发行公司，都被拒之门外。而理由居然是“女性为主角的游戏如今很难成功”……我觉得如果《古墓丽影9》早一点发售，一切也许会不一样。

和游戏空间一起被缩水的是游戏剧情。《勿忘我》是一个有很多可能性的故事，它可以是未来的黑暗史诗，也可以是女主角的修炼养成之路，它还可以为后面的续作，甚至周边小说、动漫留下充足的空间。但最后制作组选择了一个非常“小气”的故事：所有正面和反面的主要人物，其实都同根同源，看似庞大的巴黎其实仅仅是一个家族内部纠葛的舞台而已。故事线一旦被封闭，就只能螺蛳壳里做道场，在人物刻画和种种细节上做足功夫来讲一个生动的故事。而一旦故事结束，就完全没有进一步充实世界观的空间了。

《勿忘我》的故事虽然略显小家子气，但总体还算成功，剧情确实是这款游戏的加分项。同样，巴黎的美景和种种漂亮的街头细节也是加分项。只是看着这些本来可以给人带来无限惊喜的加分项，反而让人徒增一份叹息。

“无路可逃”的战斗系统

经历了世界观和场景上的略微失望后，一个绕不开的话题就是这款动作游戏的动作系统。本来这应该是CAPCOM的强项，但恰恰是CAPCOM的强项，成为本作最大的失败。

第三人称视角的动作游戏应该采取什么样的战斗系统？如今几乎所有“打打杀杀”的游戏都在回答这个问题。欧美制作者的第一反应似乎永远是“枪”，不同手感和威力的射击武器是最简单有效的战斗方式。你可以选择《质量效应》里拥有不同攻击效果的能量武器，或者《古墓丽影》里从弓箭到冲锋枪的多种射击款式。但日本人对枪械的热情似乎远远比不上冷兵器肉搏，日式动作游戏更多注重丰富的招式，《勿忘我》也不例外。连招系统在发售之前作为重点被介绍，制作组自豪地宣称“玩家可以开发出4000种以上的招式组合”，而笔者在看到这句话的时候就开始感觉不妙了。

好的动作游戏是什么样的？并不是招式越多越好，而应该是让每一个招式都对应不同的风格，而每一种风格都让人有不断磨炼自己提高水平的动力。如果一款游戏招式很多，但是最后只有一两招最高效，其他都是废招，这就很难说是好的动作游戏。《鬼泣》和《猎天使魔女》的成功，就在于没有废招，玩家可以把自己的性格注入游戏角色中去战斗。如同《星



“如果你进入雷区范围，赶紧躲闪！”游戏里充斥着这种制作者对玩家下达的“命令”，让人无比厌烦


游戏中绝大多数的战斗都毫无来由，完全是为了有打戏而植入打戏


一旦被无人探测机发现，角色就会立即死亡！我对此的看法是：既然敌人有如此凶残的无人机，还要那些警察干嘛？

际争霸》里每一个风格迥异的种族都有自己的优势一样，每一中战斗风格都有自己的拥趸。

《勿忘我》那传说中的“4000种招式”，就是由3999种废招组成的。令人崩溃的是玩家发现自己在战斗过程中完全“无路可逃”——当敌人脑袋上冒出感叹号的时候，玩家必须按躲闪键躲开；当敌人爬上墙的时候，玩家必须用“逻辑子弹”把他们打下来；当玩家血量见底的时候，必须使用能够加血的招式恢复体力；当遭遇隐形敌人的时候，必须控制探照灯，把灯打开再战斗；当遭遇机械敌人的时候，则必须先攻击薄弱的关节……游戏里有太多的“你必须”和“你必须”，所有战况都只有唯一的解法。

玩家仅有的自由度就是设置自己的连招。但很快发现连招恰恰是一个更大的枷锁：一旦设置了连招，玩家就必须一拳一脚跟着连招来打。战斗的过程完全没有玩家发挥自己风格的空间，甚至让人感觉像在玩跳舞毯，战斗的时候脑海里需要默念“拳、脚、脚、拳、脚、脚”，一步不能打错，还要关注屏幕上出现的感叹号，看到就要按躲闪键，往哪个方向按无所谓，反正按了就能躲开。在一旁看我玩游戏的人觉得打的很炫目很精彩，殊不知我自己却玩得昏昏欲睡，而唯一能阻止我睡着的，就是那万恶的QTE。

QTE这种东西如今大有人见人烦的滥觞化趋势，它本来是个很好的想法——动作游戏的招式系统再怎么丰富，主角总是需要根据剧情做出一些不常见的动作。这些令人印象深刻，但绝不可能被常规化的动作，用QTE来完成会让玩家震撼于动作的精彩，同时满足于“这个动作是由我做出来”的切身感受。我始终觉得QTE使用最完美的是“战神”系列：奎爷把巨怪的脑袋拧下来，抓住敌人的头往石头上狠砸，还有在“奥林匹斯之链”里推开紧紧抱着自己大腿的女儿……这些或激动或感动的动作由QTE完成，玩起来的代入感相当棒。

但如果本来就没有精彩的动作，仅仅是为了弥补自己匮乏的动作系统而强行塞入QTE，就会让玩家觉得“为什么我看电影时还要留心按哪个键？”让游戏的动作过程和游戏体验都得不到玩家的欣赏。《勿忘我》就不幸走上了后面一条路，而且它那本来就乏味不堪的打斗系统再加上提示不明的QTE，便彻底成为了玩家的噩梦。QTE的出现是玩家得到的又一个“你必须如何如何”的信号，这种信号在《勿忘我》中实在是太多。玩家就像导演指挥下的演员一样必须根据特定的方式完成关卡，我甚至很希望游戏有一个“自动战斗”模式，反正电脑判断什么时候该按哪个键肯定比我快，我只要坐在一边看女主角飞来飞去就好了。

DONTNOD的成功与CAPCOM的失败

一款令人惋惜的游戏，绝不是一无是处的，而真正一无是处的游戏让人连惋惜的心情都提不起来。《勿忘我》就是这么一款令人惋惜的游戏。它拥有宏大的世界观和历史线，但最后被压缩成家庭悲喜剧；它塑造了一个风格鲜明，细节到位的未来巴黎，但巴黎生动的市井生活似乎仅仅是眼前的幻灯片，完全与你无关；它的战斗过程看上去很眩目，但你必须先把自己变成机器人才能玩得好。

如果制作组能够有多一些钱，多一些时间，多一些人才，它本来可以成为《生化奇兵——无限》最大的挑战者。只可惜，现实生活从来没有如果，只有但是。但是它没有做到这些，它注定将是游戏市场上的匆匆过客，注定只是下一个次时代风暴席卷世界的牺牲品。

总而言之，《勿忘我》的成功之处在于它的世界观、美术风格和剧情，而它的失败之处在于紧缺的制作资源和糟糕的战斗系统。前者归功于法国制作组DONTNOD充满创意和勇气的尝试，后者则应归咎于CAPCOM的惨淡经营。DONTNOD这种有自己风格和想法的制作组对游戏市场是很重要的一种推动力，即使《勿忘我》无力发售续作，他们在这一作里表现出的亮点相信也能够为后续的作品提供借鉴。而CAPCOM呢？《鬼泣》和《生化危机》这两个老题材都被做到一个非常纠结的状态，新开启的题材又不尽如人意，曾经的辉煌能否延续？难道，CAPCOM也将像《勿忘我》一样，在次时代的风暴里慢慢被人遗忘？



■江苏 老黑

在失忆中寻找回忆
——《勿忘我》中的数字化乌托邦和全向格斗系统

记忆是否就是对现实的真实反映？你的感官无比熟悉的这个世界就是它本来的样子吗？有时照镜子的你是否会感到对镜中人有几分陌生？又是否会对一个完全不认识的人，或者对一个完全没有到过的地方感到似曾相识？梦醒时分的你是否会因为置疑自己究竟是谁而感到困惑？这一切的一切是否会让你感到恐惧？每天一成不变的生活，似乎冥冥之中总是有什么在告诉你该做什么，该怎么做。假如有一天你突然发现一切都不是真实的，都是虚幻的，你每天的生活只不过是由某些东西在操纵，甚至你所认识的世界都像牢笼一样把你紧紧地困在原地，更加恐惧的是，这幅皮囊中所装入的，根本就不是原先的灵魂。此时的你又会怎样？又会做什么？

如果记忆必须移植……

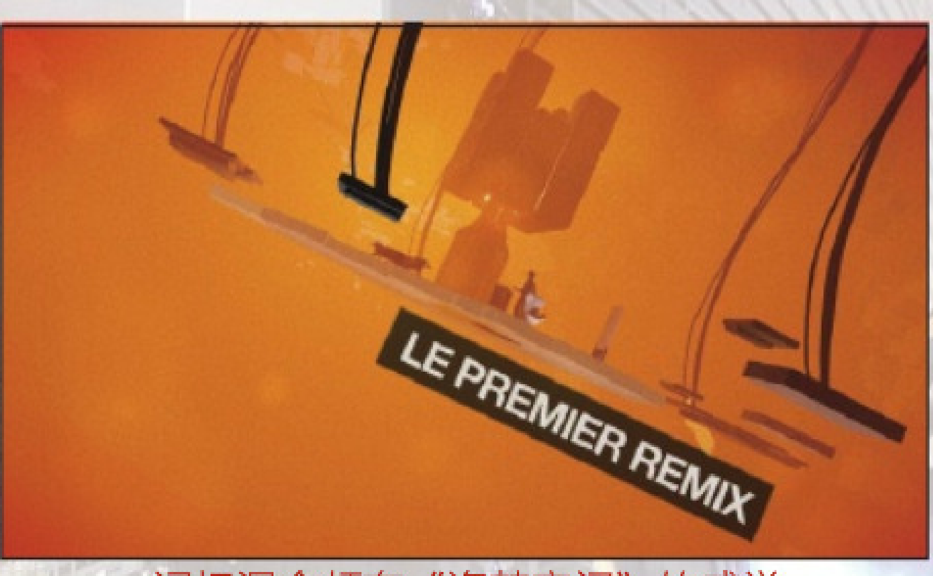
《勿忘我》（以下简称RM）的核心概念——记忆移植，对于科幻迷而言已经是一个再熟悉不过的题材，它也是赛博朋克领域一个相当发达的亚类型。好莱坞通过《全面回忆》《第六日》《黑暗都市》等电影，用影像方式探讨记忆、意识、人格之间的三重关系，对真实与虚幻之间的认知标准进行了无数来自大众文化的解构。

为什么我们如此痴迷于这一如此陈旧，且不像克隆人、星际旅行、平行空间那样有“前途”的题材？我们关注“脑中的记忆是否能够反映现实”的原因，正是源于自己对答案的不确定。罗素的“五分钟世界”和笛卡尔的“缸中之脑”假设用异曲同工的方式说明了感官的不可靠性，人受控于自己的感官，无法超越，尤其是对时间流逝的衡量——你永远也无法证明脑中的所有记忆，不是在5分钟前被人为注入大脑的。

从游戏系统的方面出发，RM的最大创新就是通过“记忆重组”（Memory Remix）系统，将以往在科幻片中表现得相当阳春且毫无科学原理可以遵循的记忆移植，用互动操作的方式表现了出来。无论是游戏中的恶魔企业记忆之眼（MEMOREYES）公司，还是反抗组织，他们都试图通过对对手意识的控制来达成自己的目的。然而，大脑对不属于自己的外部记忆会表达出本能的抗拒，意识显然也不等于记忆。主角妮琳（Nilin）的记忆重组，与巴士底狱对“犯罪分子”实施的人格重塑（洗脑）有着本质的不同，它更类似于《盗梦空间》中的“Inception”概念——在对方记忆的深处植入一个种子（Idea），使其在发展壮大之后颠覆对某一事物的原有认知。比如在劝降追杀自己的女赏金猎人Olga的“入侵脑神经”过程中，妮琳这位记忆骇客将Olga关于丈夫躺在病床上接受治疗的记忆进行了回溯，对相关记忆场景中的医疗器械做了一番手脚，从而在接下来的记忆中，让被注


对于记忆移植，科幻电影总是表现得很阳春

射错误药剂的丈夫陷入狂暴化，由于镇静剂被放远，固定皮带没有戴牢，最终导致Quaid医生为了自卫而将病人杀死在手术室内。这一记忆结果完全颠覆了此前Olga“为了救治丈夫，必须捉拿妮琳以抵消医疗费用”的认知，前一秒她还在为公司卖命，后一秒她已经将公司视为自己不共戴天的仇人，“劝降”大功告成。



记忆混合颇有《盗梦空间》的感觉

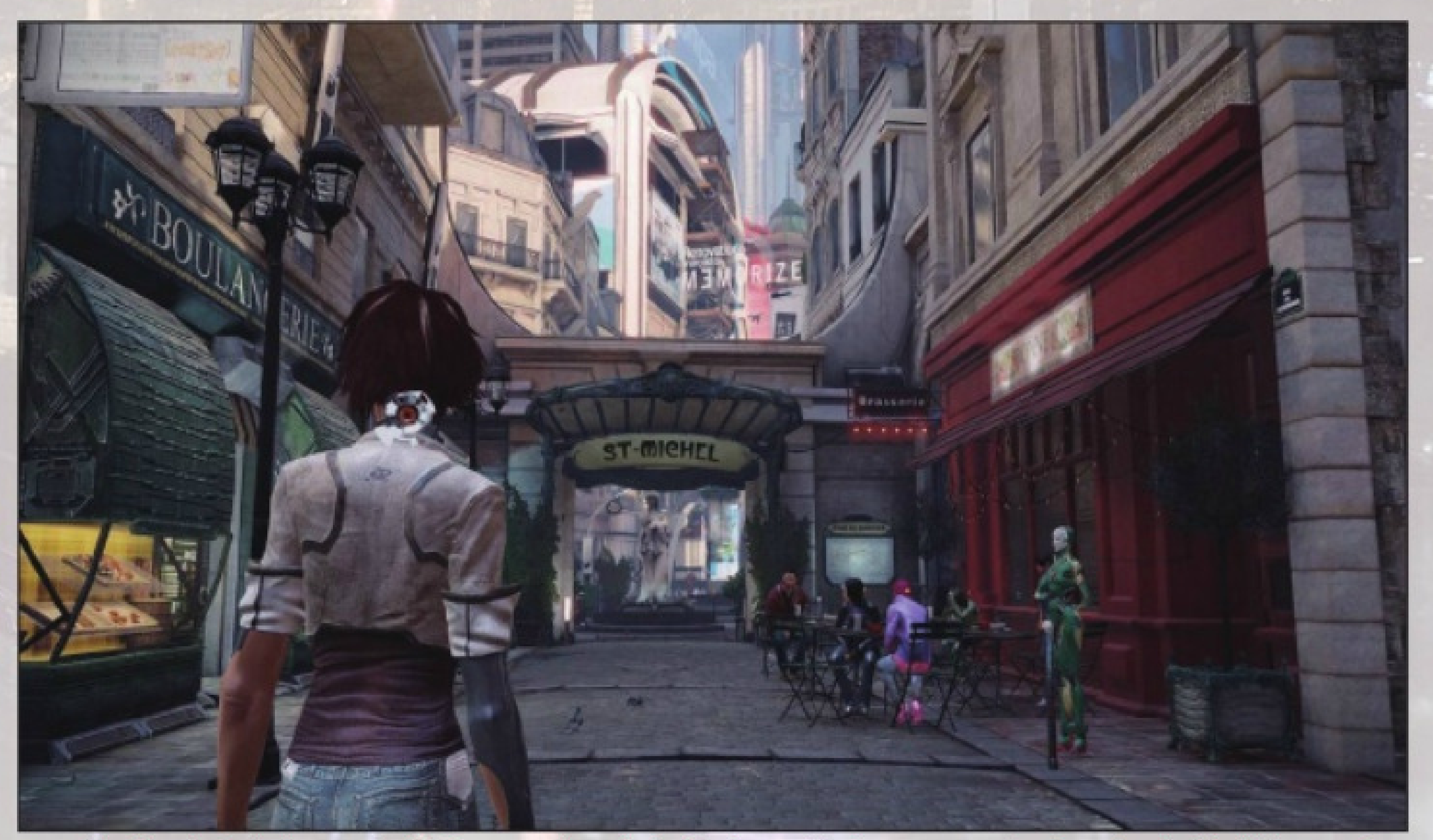

当上囚犯就能享用梦寐以求的“脑后插管”，怪不得新巴黎的犯罪活动如此猖獗

本作在“记忆移植”主题上的另一创新，就在于游戏通过这一科幻概念为我们描绘了可以预见的未来生活方式。在《全面回忆》等同类型电影中也为我们描述了一个记忆能够被抽取、分享、买卖、修改甚至是灌输的未来世界，不过其中出现的记忆移植技术不是阴谋家用来在少数人身上施展，以掩盖或者实现其不可告人目的的黑科技，就是流行于地下黑市，让屌丝YY高富帅的自撸神器，不仅难登大雅之堂，而且主流舆论也无法接受这种可以“换脑子”的发明创造。而在RM中为我们呈现的这座名为”新巴黎“（Neo-Paris）的乌托邦世界中，记忆移植是提升生活质量的先决条件，也是实现社会控制的必要手段。

《假如记忆可以移植》曾是高考史上的经典命题之一（1999年全国卷），今天的RM则给予科幻迷们更加难解的命题——“假如记忆必须移植”。

记忆乌托邦

在RM的世界中，巴黎这座革命之城的居民们之所以能够在记忆移植这一关乎自由意志完整度的议题上，与统治者达成如此一致的共识，其原因关系到对RM独特世界观的形成具有重要作用的标志性事件——发生在21世纪中叶的欧洲残酷内战，7年战争造成了一千多万人的丧生，幸存者们只能在断壁残垣中苟且活命，在更长期的苦难和穷困中苟活。战争的硝烟虽然已经散尽，但战争所造成的精神创伤却长期困扰着欧洲人民。在苦难中挣扎的人们希望能够将战前的珍贵记忆保存在安全的地方，抛弃那些尴尬、内疚和痛苦的记忆，甚至想靠科技来重塑自己的人生——记忆移植业务的市场需求就在于此。



社会财富由机器人创造，思想财富由全民共享——看上去是相当的美好，这是否就是主角只找寻记忆不反体制的原因？

与此同时，始于20世纪末的冰川融化在战后百废待兴的世界，终于在量变引起质变之后让人类尝到了严重的恶果——引发进一步的气候灾难并使整个基础设施崩溃。低洼地区数以百万计的人们成为无家可归的“气候难民”，他们纷纷登上漂浮的城市舰船和小舟，逃离那些要么干旱贫瘠要么被淹没的陆地。在不到半年时间内，欧洲绝大部分地区都退回到了中世纪。此时光鲜无比的新巴黎，就是非法移民们心目中的天堂。治安的持续恶化和连绵不绝的抗议行动，使得基于传统国家暴力机器的社会控制方式（警察和军队）不仅失去了作用，有时甚至还会出现反效果。为了避免军警在持械执法过程中导致那些在战争中身心遭受过严重伤害的人们的强烈反弹，新巴黎政府甚至通过了一项被人批评为“石器时代法律”的法律——限制包括警察在内的一切公民持有武器，连态瑟枪这种非致死性失能装备的使用也是非法的。

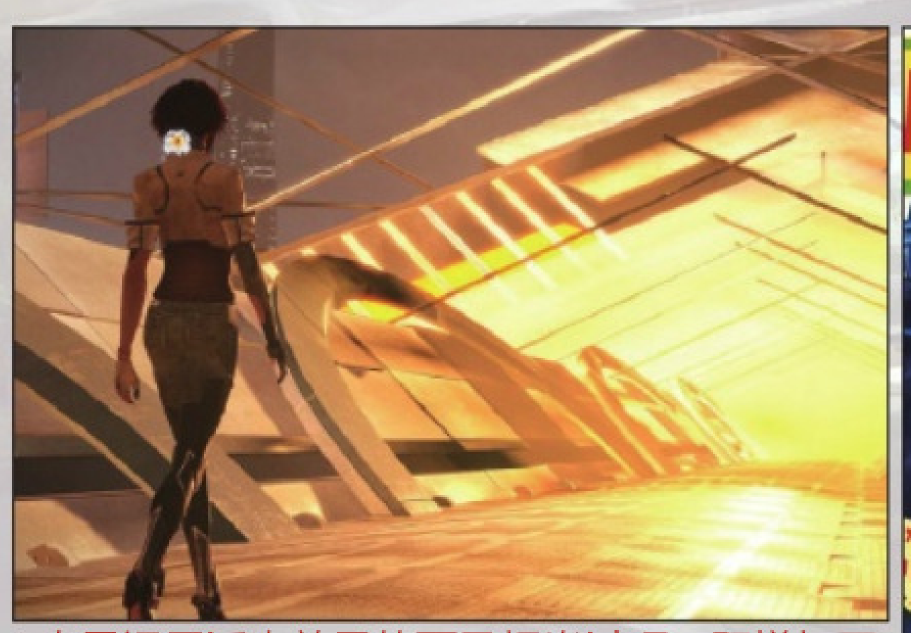
记忆移植技术的创始人，新巴黎的城中之城——“记忆之邦”的创造者威尔斯，为这种非暴力的新型社会契约关系提供了实现的可能。战争作为一种大规模的集体暴力行为，本质是一种集体意识的作乱。人类学理论认为仇恨与暴力是由对他人的恐惧而产生，威尔斯的理论就是将一个群体内所有个人的记忆通过数字化方式汇聚到一起，从而彻底消除因为猜疑、仇恨情绪而发生的暴力行为。由于不再具有个人意识，就不会出现个体竞争，嫉妒情绪与阴谋诡计不复存在，个人喜好也变得毫无意义，族群内部不会存在任何矛盾，时间、精力和物质资源都能得到很大的节约。

RM中的这座赛博朋克风格的数字化乌托邦，与《1984》为我们演绎的威权主义铁幕统治下的肃杀氛围有很大的差异，我们看不到呆板单一的办公场所和荒凉的街道，更没有无处不在的军事化管理。市民们的脸上看不到冷漠和严酷，至少在贫民窟以外是这样。我们甚至感觉不到自己的行为都受到来自“老大哥”的监视和控制，虽然自己所在的，依然是一座巨大的牢笼，但压抑、惶恐、漠然等等贬义词都与新巴黎的风貌无关，这个世界生机勃勃，充满了动感和希望——至少看上去是这样的。

RM的世界观构造，绝对可以算得上近年来

赛博朋克领域的一个里程碑式作品——新巴黎的外围是环绕城市的六角形大坝，它是在拿破仑时期古老的城防工事的老地基上修建而来，如今保护着新巴黎免于被日益上升的海平面，更重要的是日益增多的外来移民人潮所淹没。旧的巴黎城在欧陆内战期间被“不完全”的摧毁，嵌入式的重建，就成为了新巴黎最为显著的特征。这座重生之城不再以旧一区作为中心，它的心脏地带位于重建的圣米歇尔堡垒中，包括记忆之眼在内的巨型企业都坐落于此，同时这里也是权贵们的乐园。堡垒居民可以饱览和游历的奥斯曼商业区，是由小餐馆、露天咖啡座、精品时装店构成的属于旧巴黎的靓丽风景线。新巴黎的心脏已经不再是埃菲尔铁塔，而是位于堡垒之中纤细的三轴形的巨塔——记忆之邦，它与其说是记忆之眼公司的总部，不如说是一个以自给给自方式实践全新社会规范的生态圈。这里的居民将通过完整记忆分享，过着让塔外居民“羡慕嫉妒恨”的安宁、和谐、富足生活。

《1984》为我们描绘的那座乌托邦是灰暗压抑的——从呆板单一的办公场所到荒凉的街道，再到破旧的土坯房，千篇一律的深蓝色调，没有什么是鲜艳的，没有什么是活跃的，整个世界都沉闷得令人没有耐心。你以为这是一个极度落后的时代，但房间中那个如同现代液晶显示器的巨大屏幕（Telescreen，电幕）又让你感到疑惑。没错，这是一个生存在高科技下的落后时代，落后的不是科技而是人类的思想与精神文明。与之相比，新巴黎这座光辉之城依靠自动化垂直农场、雨水能量转换器（一种将雨水动能转换为电能的清洁能源的涂层设备）、记忆数字化三大技能，为合法居民们带来了取之不尽的生活资料，这座实现古典、现代与科幻三位一体的城市是人类世界的灯塔。它的物质发达程度远超《1984》为我们呈现的“大洋国”，其精神文明亦不落后。因为人们不仅可以自由管理自己的记忆，而且可以像吃自助餐那样去混搭那些从未拥有过的体验，成为真正意义上的“人生赢家”。新巴黎不是靠恐惧和暴力来维持统治的城市，即便是执法机构的成员也不携带任何武器，对于异己者的处理方法完全脱离了残酷的肉体消灭，而是为叛乱分子们清空记忆之后，彻底消灭他们的灵魂，这与《1984》中集权者口中“思想罪不会带来死亡，思想罪本身就是死亡”并没有任何的区别。



大量运用泛光效果的画风相当讨巧，既增加了科幻感，又掩盖了细节的不足



努力拼杀的Nilin，只是想让自己的家庭伦理剧有一个非人造的Good Ending



《1984》为我们呈现了一个科技先进的落后时代，RM则将其升级为了一个科技和思想双双先进，但实质又无比落后的怪诞世界

“谁控制过去就控制未来，谁控制现在就控制过去”，记忆移植将这一“伟大构想”以完美的方式变成了现实。比“友爱部”（《1984》中大洋国的一个强制部门）的思想净化更加“先进”的是，记忆设备所毁灭的，是一个人类作为一个独立且无法被复制的个体，在世界上存在的印迹。它所剥夺的，是人生存在世界上最基本的权力——思考；它所毁灭的，是作为人生存在世界上的最重要的价值——思想。更重要的是，《1984》中的居民能够无时无刻地感受到这种恐怖，他们的世界尽管备受压抑，但至少还有自由意识的种子。而在RM中记忆之眼所创造的这种恐怖是无从察觉，甚至会让人乐在其中的，使人甘愿让外界强加给自己的灵魂来支配自己的行动。充满想像力的世界观构建，是RM的最大优点，即便用新巴黎为背景拍摄一部科幻片，或者写一部科幻小说，这座梦幻与科幻之都是完全可以承载的。作为一部动作游戏，RM趋向两极的评价，正是从正面反映出了动作系统与浓墨重彩的背景之间的失衡。

从复杂走向复杂

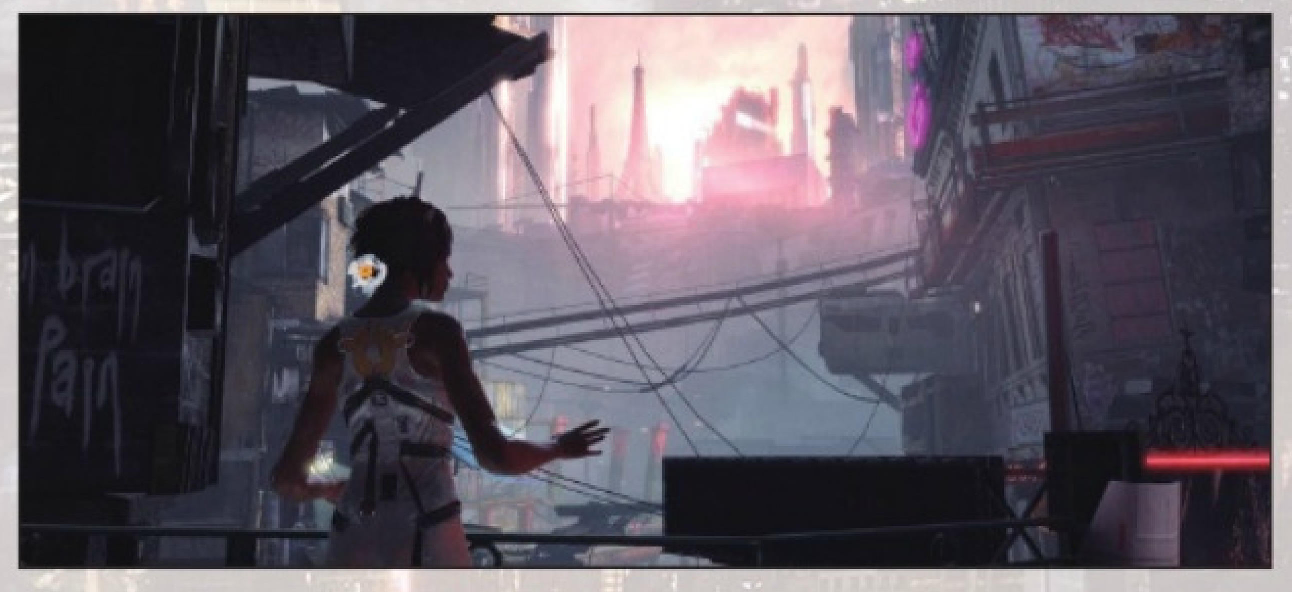
出众的场景设计和浓浓的文艺范，是RM这款游戏能够让我们一眼就爱上的原因。然而很多第一次接触到战斗的玩家，会因为晦涩难懂的系统而“感觉不会再爱了”，没有足够的耐心坚持到游戏最为精彩的中盘。

是操作方式扭曲吗？游戏的键位设置看上去相当正常，左摇杆控制移动步伐，右摇杆调整视角，L2打开大招菜单，L1键用于远程互动和攻击，连招通过“三角”和“方块”两个键组合发出。从动作系统的大框架上，RM使用的是《蝙蝠侠——阿卡姆疯人院》中的Free Flow全向格斗系统，将千变万化的招式作为可以一键触发的预设动作，只要通过两个攻击键和一个闪避键，就能让角色在乱军之中施展功夫大片般的表演效果——这也是当今许多欧美动作游戏通行的动作解决方案。

当然，这种高度辅助化的战斗方式，由于动作体验完全就是一种根据敌人脑袋上出现的攻击提示符（感叹号）进行的应激反应，因而被硬核玩家指责为是一种变相的QTE。RM通过“连击实验室”(Combo Lab)实现的连招自定义系统，看上去是针对Free Flow“表演性有余、专业性不足”的缺陷而进行的针对性强化——单个的普通伤害力非常低（只有5，真的只有5），玩家必须将4种特殊攻击——红色（重击）、回血（黄色）、蓄气（紫色）与属性增强（蓝色）配置到一条条完整连击的插槽中去。同样颜色的按键配

置到不同的位置，所产出的效果也是大相径庭的。就拿红色重击来说，安排为第二击所产生的伤害输出为60，而安排到第三击则会自动增长27%到达125，越往后，威力越强。理论上，一套连击秒掉Boss完全不是梦想。RM这一核心系统的创意最早可以追溯到古老的《街霸zero》，直接的灵感则是来自于三上真司独立制作的《神之手》（毕竟都跟老卡有着不小的渊源），在组合方式的灵活性和功能的实用性上，都要超越两位前辈。四种类的招式(输出、回气、补血、增强)就是让玩家在配搭组合好之后，根据战况发展自由发挥，并且随时都能跳出战斗画面重新配置。

这套看上去很美，对Free Flow式战斗的缺陷亦有很强补完价值的战斗系统，却因为制作组根本没有理解Free Flow系统的实质而变得一团糟——Rocksteady工作室的“蝙蝠侠”之所以能够让玩家认可，关键就在于他们借助Free Flow将ACT连招、必杀、闪躲、反击等概念进行了最大幅度的简化，让玩家用象征化的操作就能实现凌厉的视觉效果，诠释其成功之处的关键字是“流畅”与“简单”。尽管这种打法在ACT老手们看来的确是有些反智，但在ACT最为核心的攻防判定方面，“阿卡姆”系列是相当严谨的。即便玩家一次面对十几个暴徒，打斗过程中也不会受到“不可抗拒力”的干扰。而在RM中，情况则是完全颠倒过来的，尽管游戏以自创连招系统为卖点，但或许是制作组自己也意识到了在这种逆天的伤害输出规则下，如果真的给玩家随便都能连到最后一击，主角就可以逆天到成为“人间凶器”的代言人了。所以，我们看到即便在普通难度下，想打出高连击的玩家也会因为不断被杂鱼打断而无限吃瘪，到头来发现所谓和4000种招生组合，实际有用的只有XXX（全CD）+XYY（全治疗+聚焦）这两招。


场景的互动性很差，不过这对于一部动作游戏而言并不是多么严重的问题


高段连击只有在单个敌人出现的时候才有效，问题是这种情况下有什么必要非要祭出一套连击？

因为连招太容易在群殴过程中被中断，如此曼妙的连击系统和玩家费尽心思的组装，也只能在场景中被打得只剩下最后一个敌人的时候才能尝试尝试。敌人总会聚集在你的周围，由于没有锁定系统，让主角对准单个敌人很困难，也没有实用的用于控场的范围技。当面对皮糙肉厚的大块头的时候，就需要花很长时间在场景中跑来跑去，等敌人在队伍中被勾引出来后才有可能实践自己此前编排好的连击之舞，并且要祈祷自己在根据屏幕中的提示符输入指令的时候不会被某个好事者摸一下，那样的话就得从头开始了。本来为了让玩家打得漂亮，杀得爽快而存在的连击系统，却因为安全性太差，受身判定混乱等诸多问题，迫使玩家只能追求用目的性更强的短连击，等“怒槽Max”憋出“逻辑炸弹”这种大招之后，才有可能实施群体攻击。也许“试试长连击”这种想法在面对那些本应该单独出现的Boss时还是会有的，可玩家也会面临这样一个悖论：面对动不动就召出一群虾兵蟹将助阵的老怪，你断然不可能舒舒服服地实战高段Combo，可真的和老怪单挑，不拿杂兵加血加气根本就没得打……

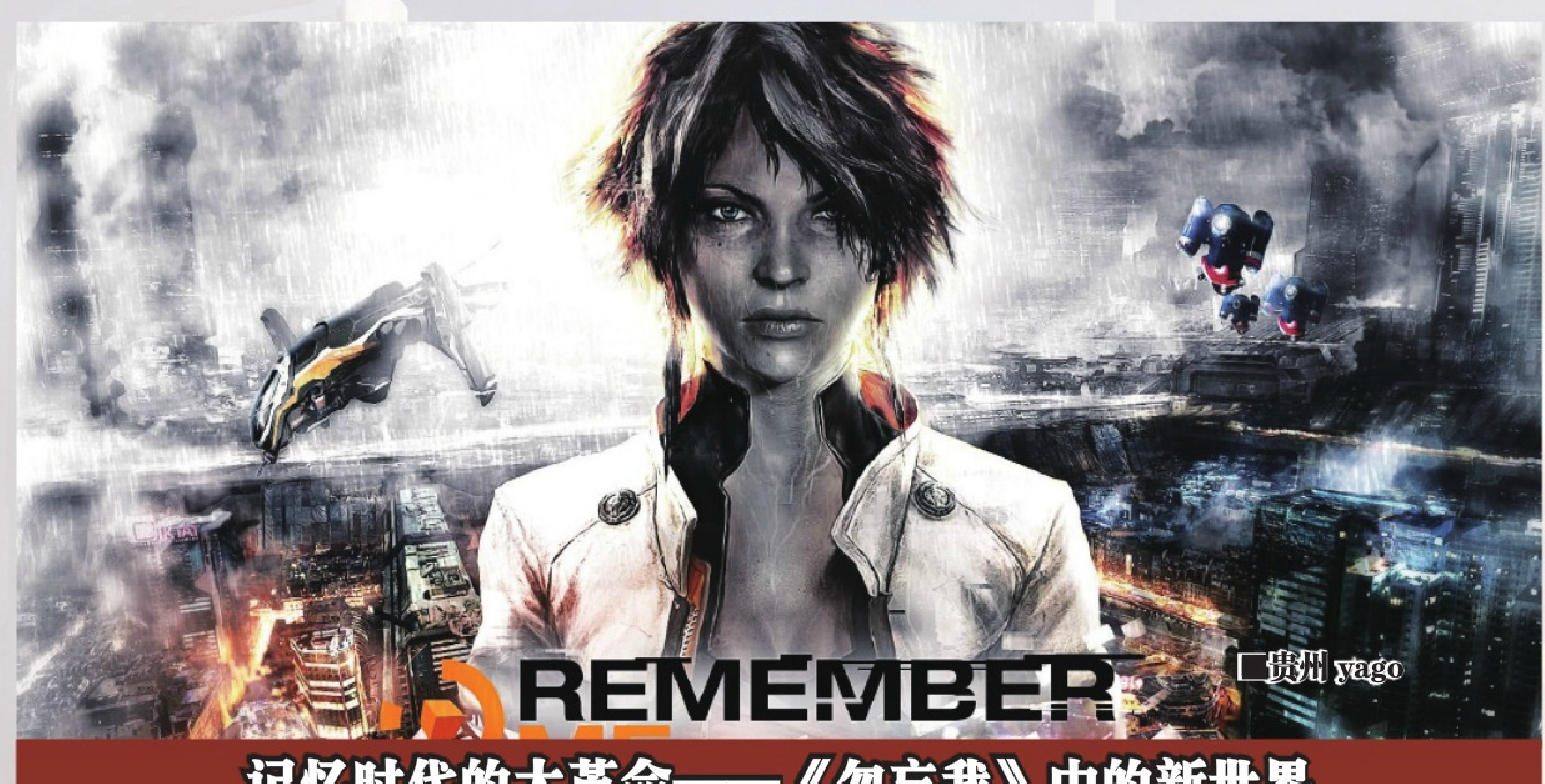
去年沙盒游戏领域的最大黑马——《热血无赖》（Sleep Dogs），为“如何在Free Flow基础上增加操作性内涵”这一命题给出了完美的解答，就是在一个已经高度简化的系统上加大返技判定难度，强化技能体系。而RM则反其道而行之，试图在复杂的事情被简单化之后，用自己的规则将其再复杂化，结果完全违反了“流畅”这一Free Flow的本质诉求，最终让游戏的操作彻底变成了音乐游戏的模式——按键节奏完全根据屏幕提示来，按早按晚都算失败，您见过这样奇葩的动作游戏吗？

结语

在年初的《DmC：新鬼泣》中，CAPCOM找到了摆脱日本游戏制作业创意和技术瓶颈的方法，这就是大胆地将本社的一线品牌交给拥有独特风格的制作组全权处理，自己只负责发行工作。稻川敬二们不再将那些“鬼畜”制作组视为干着民工活计的代工厂，因为对方提交的一个胡渣大叔形象的而大为光火。充分的放权，使得欧美制作人不会在创作过程中时刻都要考虑如何才能满足日本老板们的喜好，由此才诞生了依靠街头文化和左翼思潮重启的DmC,以及RM中得到大幅度发展的赛博朋克风。

然而RM在世界观塑造和战斗系统层面表现出的严重失衡，说明昔日的“动作天尊”对该管的事情，还是要管一管。RM被很多被玩家诟病的缺点，放在ACT的框架之下根本就算不上什么了不得的硬伤——场景的互动性差？这又不是“刺客信条”的未来版！宏大背景之下的故事格局太小？要说但丁一家子在“鬼泣”中的各种瞎折腾，还不是这种“鬼父（兄）当道，相爱相杀”式的故事？倘若C社能够对RM如此扭曲的动作系统进行必要的调教，相信它的水准至少会从“不过不失”提升为一部小而精致的艺术品。这个在失忆中寻找回忆的故事，也会表现得更加从容。

看来不该管的事情绝不管之后的老卡，应该在该管的事情上表现得绝不手软才行。

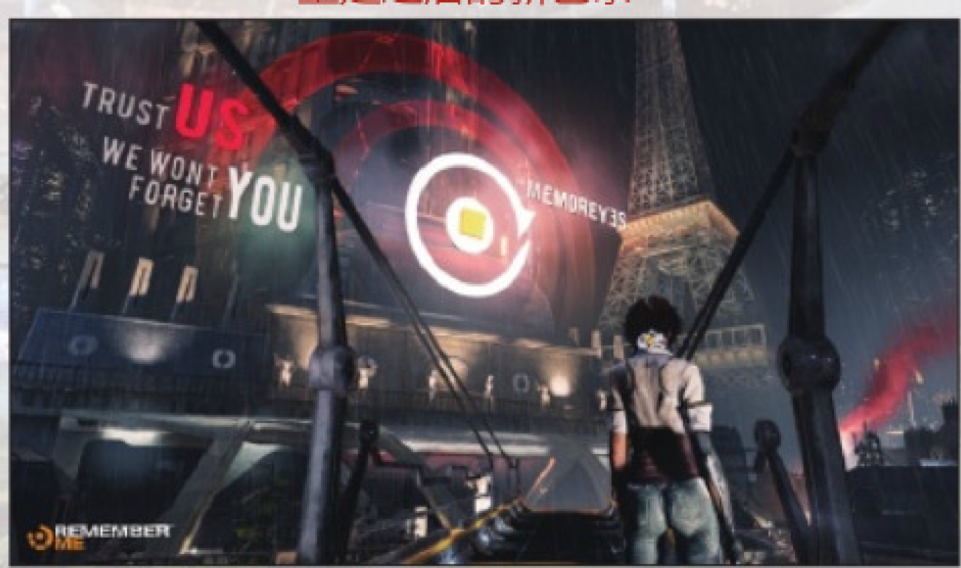


记忆时代的大革命——《勿忘我》中的新世界

★新巴黎（Neo-Paris）

2041年，法国政府解体，整个国家陷入瘫痪。2047年9月，多枚威力巨大的地震炸弹将大半个巴黎城夷为废墟。这场灾难标志着欧洲内战的终结，但幸存者们在弹痕累累的废墟中挣扎求生的苦难才刚刚开始。巴黎成为一座无人关注的鬼城，幸存者们组建的市议会是当地唯一的政权机构。2048年，巴黎市议会宣布这座城市独立为自由城邦，但形形色色的黑帮和匪徒依旧在每个废墟的角落里肆虐横行。


重建之后的新巴黎



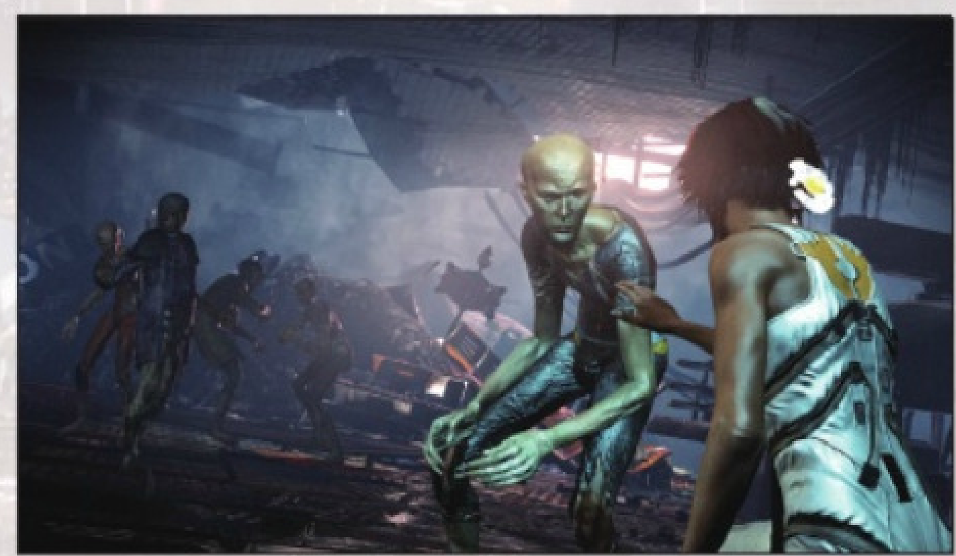
记忆之眼公司无处不在

2052年，在巴黎市长卡本的盛情邀请下，全球闻名的高科技企业——记忆之眼公司将总部迁回巴黎参与重建这座饱受摧残的古城，新巴黎由此诞生。

★记忆之眼（MEMOREYES）

在巴黎诞生的记忆之眼公司曾一度迁移到了印度，在那里，公司创始人威尔斯的儿子查尔斯通过印度哲学中的顿悟找到了破解人类记忆通路的数学模型，使得记忆之眼公司由此得以对人类记忆进行读写操作，这种操作不但非常稳定，而且成本低廉，记忆之眼公司随即成为世界顶级高科技公司。

记忆之眼公司的新巴黎重建计划包含了两个项目，第一是在原有城市废墟基础上建造大量新的高层建筑，向天空索要生存空间；第二是建造环绕全城的巨型水坝，此举不但可以保护城市免遭外敌入侵，同时也能在城中各区开辟更方便的水上运输通道，新巴黎似乎变成了一座新时代的威尼斯。


下水道中的突变者暴徒


繁华的新巴黎圣米歇尔区

★记忆（Memory）

记忆之眼给新巴黎带来了该公司风靡全球的专业服务——人类记忆的实体化运用，即被称为Sensen的记忆接口技术。记忆不再是每个人灵魂深处的私密内容，通过每个人后颈的记忆接口可以提取或篡改每一段记忆。对于那些高度危险的不稳定份子，记忆之眼有权以维护安定局面的名

义在巴士底监狱的洗脑站重新格式化对方的全部记忆，输入更具正面积极意义的美好记忆，让他们重新成为有益于社会的和谐成员。


跑酷和徒手攀爬已经成为革命者的必备修养

当然，在记忆重置流程中也会有一些不幸的人因为接口兼容问题出现神经系统崩溃，这些倒霉的突变者会被装进棺材丢到新巴黎的地下河道中，他们将在散发恶臭的污水沟中找到自己的归宿，偶尔有少许漏网之鱼可能会逃进贫民窟，但这些突变者无法通过接口读写记忆，他们在失去融入社会的渠道同时也变得更加凶残嗜血，不过在强大的S.A.B.R.E.执法部队震慑下，这些宵小很难对居住在圣米歇尔区的富人精英们构成实质意义上的威胁。

当记忆成为商品之后，窃贼也接踵而至。传说中的记忆猎手可以在他人毫无觉察的情况下入侵受害者的记忆接口，宛如互联网时代入侵某个人的电脑一样。一位记忆之眼研究部门的叛逃者非法制作了一种被称为窃忆手套的神奇装备，这种工具原本是为情报及反间谍机构设计的，但不知为何流传到了社会上，成为窃忆猎手与受害者的数字化记忆矩阵建立深度连接的作案工具。好在并不是有了窃忆手套就能成为记忆猎手，只有某些大脑特性天赋异禀的人才能成为真正的记忆猎手，这些人游离于记忆之眼公司精心构筑的记忆社会之外，成为各种不可思议事件的源头。

★妮琳（Nilin）

作为这个故事的主角，妮琳从一开始就失去了记忆，她凭着本能度过了一次又一次的生死危机。大多数人很容易就能猜到她肯定是一位赏金猎人，从她的行为举止也不难判断出她是反抗记忆之眼公司的抵抗运动组织（Errorists）的成员。但很少有人知道，这位失忆的赏金猎人居然还是记忆之眼总裁查尔斯的独生女儿。

生于2058年6月29日的妮琳从小就极具叛逆性格，她的非裔母亲斯库拉在一次车祸中失去了左腿，父亲查尔斯因此出现心理创伤后便醉心于修改记忆，让自己远离痛苦。妮琳继承了父亲的神奇天赋成为记忆猎手，她的反叛冒险本来应终结于巴士底监狱的洗脑站，但通讯频道里一个名叫艾奇的神秘人物指引她逃出了这座要塞。带着大片记忆的空白，妮琳开始寻找自己的过去，寻求自己真实的记忆。

随着剧情的发展，妮琳的记忆逐渐恢复，她发现自己不但是各种格斗技的行家里手，甚至还是隔空窃忆的大师级人物。艾奇声称Errorists需要她这样的人才来反抗记忆之眼公司对人类记忆的掠夺和操控，而妮琳将成为这场革命风暴的马前卒。

妮琳不但擅长格斗、攀爬和潜入，她的叛逆性格甚至在与艾奇交谈时也展现无遗，每当艾奇交代新任务时，她常常会给予各种胆大妄为的评价和调侃，即使在执行任务的过程中，玩家也总是能听到她俏皮的双关语笑话。


妮琳的最终使命是摧毁艾奇

★艾奇（Edge）

艾奇不是一个真正的人类，这位妮琳的救命恩人同时也是Errorists抵抗组织的创建者，新巴黎大革命的指引者，实际上，艾奇的真正身份是记忆之眼公司的中央服务器H3O，这个名字源于水合氢离子的化学式。艾奇精通各种科技概念，他可以轻而易举地破解任何联网的安全系统，追踪任何人或任何机器人，或者传送信息代码。

通讯频道里的艾奇总是表现得沉着冷静，唯有在催促妮琳寻找丢失的记忆时，他才会变得焦急不安。这位人工智能偶尔也会展现令人惊讶的谈话技巧，但在评价记忆之眼公司对新巴黎的统治现况时，艾奇却从来都不抱乐观态度。他希望妮琳摧毁这个堕落邪恶的世界，甚至自己的现实本体。只有这样，新巴黎的劳苦大众才能获得真正的解放。

所以，艾奇毫不犹豫地摧毁了环城大坝，释放洪水淹没了圣米歇尔区，让那些作威作福的富人成为大革命的首批祭品。

★奥尔加·塞多娃（Olga Sedova）

奥尔加·塞多娃是新巴黎的一位赏金猎人，为给丈夫凑足治疗费用，她决心要拿到当局悬赏捉拿妮琳的30万花红。在潜入汤米的思绪纷飞酒吧后，奥尔加发动了突然袭击，以她的敏锐身手，不但轻松击倒汤米，也成功制服了妮琳，但她根本不知道自己要抓的这位记忆猎手有多危险。就在生死瞬间，妮琳通过记忆接口入侵了奥尔加的大脑，她在瞬息之间篡改了奥尔加的记忆，让她确信自己的丈夫戴维已经死于奎德医生之手。

被这起虚构医疗事故激怒的奥尔加果断决定加入到推翻记忆之眼的反抗组织一边，于是前一分钟还准备生死相搏的冷血赏金猎人，后一分钟就突然变成了弃暗投明的革命义士，这位义士主动帮助妮琳潜入富人聚居的圣米歇尔区，只可怜她那病得奄奄一息的丈夫还躺在医院里等着永远也来不了的后续手术费，看来医患纠纷无论在哪个时代都是威胁社会稳定的大杀器啊！P



奥尔加抓住了妮琳



攻陷记忆的堡垒——《勿忘我》剧情故事

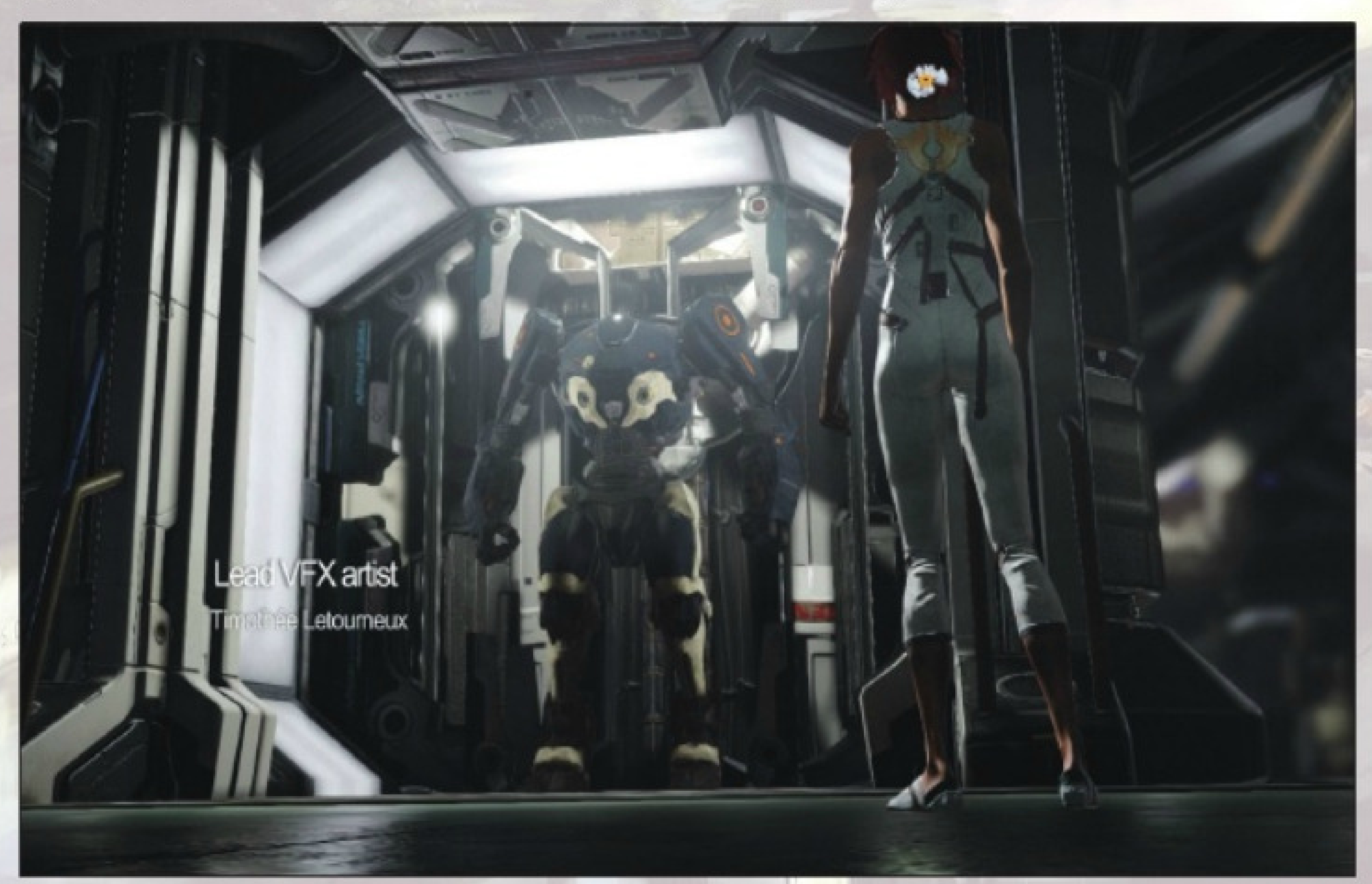
1.逃出生天

倒在橘黄色的光芒里，尖锐的刺痛像锯骨噬脑一般，让我撕心裂肺、肝胆俱碎……悠悠醒来身遭一片漆黑，我感觉浑身乏力，脑袋昏沉。“宿主的记忆清除，等候写入新的内容……”冰冷的语音在耳边回荡。

啪的一声，房间里的灯光亮如白昼，穿着绿色工装的男子走到身畔，问道：“你好，能听到我说话吗？你叫什么名字？”我努力地搜索记忆，脑袋里如同幽深的黑洞，望不到任何东西。残存的记忆里，只知道一个名字——妮琳！

“妮琳。”我羸弱地回答。工装男似乎很不满意，用力揪住我的头发继续发问：“什么，你再说一遍？”“妮琳，我叫妮琳。”我无力的重复着。“那么现在是哪年？你在什么地方？”工装男继续问道。我摇摇头，喘息着说：“不知道，完全不记得了。”

工装男放开了我，不爽地说道：“该死，第一次遇到这种情况，看来你有点抗性，需要再次进行清除。”随后透过墙上的视频设备向主管汇报：“奎德医生，这位患者显示有些抵抗性。”奎德医生道：“完成记忆替换，把她送到我这里，我会亲自抹去她最后的障碍。”



逃到走廊上遇到从休眠中醒来的机器人佐恩

工装男瞥了我一眼，充满了冰冷和狠毒。一个医疗机器人飞过来进行全身扫描，确认信息后发送指令：“你好，妮琳，请沿着橙色路标行进，进行下一步的治疗。”

我勉力爬起来，跌跌撞撞的沿着走廊前行，这里貌似是一座研究所，或者是一家医院，机器人飞在前面，在地上投射出一条橙色路线，循着它走进一间大厅。有很多的人在排队，他们陆续坐到一把椅子上，在弧光里发出痛苦的惨叫，随后被运送到别处。

我的脑海里忽然浮现出一道模糊的影像，那人试图联系我：“妮琳，能听到吗？他们要完全清除你的记忆，不要那么做！我们得逃出去，在我说行动的时候你就跑。”“你是谁？”我轻轻问道。那人没有回答，只回了句：“想活命，就照做！”

“好，我不要留在这里，把我弄出去！”往前移动着脚步，马上就要轮到我了。前面的病人坐在椅子上痛苦地呼号着，大厅的灯光暗了下来，空中响起故障警报，显然是那位神秘人作了什么手脚。

神秘人再次联络我：“你左手边的金属门会升起来，听到的话就朝左边望过去，我连接到了你的记忆端口，能感应到你的动作。”左边果然有道厚重的铁门，微微的抬起一点，露出一道缝隙。我走过去躺在地上，刚好从门底爬出去。

映入眼帘的是一个维修舱，里面有一个蓝色涂装的机器人，呆呆地站在那里。我沿着走廊行进，广播里传出紧急通知：“禁区患者闯入，部署管制单位。”身后随即传来金属的碰撞和沉闷


躺进一具棺材逃离这座魔窟

的轰鸣声。我回头望去，方才看到的那个蓝色机器人正踏步追来，抬手挥臂间将挡路的箱子击得粉碎。见状不妙，我连忙拔腿奔逃。“在你右边有条逃离的通道。”神秘人提醒。我朝右边冲去，找到一条维护通道，奋力跃了进去，后背堪堪感觉到机器人的拳头带起的那股劲风。

滚落到一间圆形大厅，只见一部大型机器正在封装长条形状的容器，投放到运输线上去。“这是哪里？”我游目四顾，喃喃问道。“你马上就能逃出去了，快躲到棺材里去！”神秘人催促道。

棺材？原来那种长条的容器是棺材，那台机器是把一些死亡的患者打包封装运走。我依言走到一具棺材前，将里面的尸体拖出来，自己躺了进去……

2.思绪纷飞

这具棺材被机械倒来转去，最后感觉一沉便开始颠簸起来。从响起的水声判断，棺材被扔进了河里随波逐流。棺材里弥漫着强烈的腐臭味道，我直挺挺地躺着动弹不得，那种压迫的感觉令人窒息。

“妮琳，你还好吗？”神秘人问道。我大声喊叫：“受不了，我现在就要出去！”“冷静一下，老妹儿，先容我介绍一下自己，起码让你明白当下的情形，让你有足够的准备来应付外面的世界。你被清除了记忆，现在什么都记不起来了。”神秘人安慰着我：“目前的时间是2084年，地点是新巴黎。一家名为记忆之眼的公司发明了记接口技术，整个世界为之倾狂。用它既可以分享记忆，也能删除痛苦的记忆。他们甚至将记忆数字化包装成商品，推到市场上销售……我的名字叫艾奇，是反对这种技术的人，我建立起一支义军。我一直试图揭露记忆之眼的本来面貌，和对人类的潜在威胁，但我失败了，一直遭受围捕和监禁。你是我最得力的部下，


贫民窟的交通工具以船舶为主

一名记忆猎人和特工。和那些只能掠夺记忆的猎人不同，你还能重组他人的记忆。”

“有趣极了，不过我现在只想离开这具棺材，受不了啦！”我呐喊道。“少安毋躁，听我说完。河流会把你带到贫民窟，等你落地，我会告诉你下一步该怎么做。”

经过漫长的颠簸起伏，势道终于平缓，棺材终于停靠在什么地方。外面传来杂沓的脚步声，棺材的盖子被人打开，一只手探了进来，在我身上肆无忌惮地摸索起来。我一把推开那只手，奋力掀开盖子跳了起来，看到眼前站着一群鬼模鬼样的人，他们衣衫褴褛，肮脏不堪，皮肤到处是白色的斑块，眼睛没有瞳孔死气沉沉的。一些和他们同样的人正爬出棺材，加入到他们的行列。

我这样活色生香的美女显然不是他们的同类，他们望着我似乎有些不知所措。这时空中传来一声低鸣，他们似乎接受到某种指令，一起朝我攻来。“他们是突变体，记忆端口时代的弃儿。他们原本都是人类，和你我一样，但他们遭受到更多的恐惧和耻辱变成了这般样子，这也是义军反抗记忆端口技术的理由。他们会杀掉你的，你得亲自动手解决。”艾奇说着，通过记忆端口传送过来一些招式记忆，这使我如鱼得水，拳脚虎虎生风，将这些突变体杀得落花流水。

沿着脏乱的小巷摸索前行，艾奇发来讯息：“很好，你现在得找到你从前的搭档海德克·汤米，他会帮助你的。他现在虽然不是义军分子，但仍支持我们的事业，他在前面的贫民窟开了间名为思绪纷飞的酒吧。”汤米……我对这人没有丝毫的印象。

这里大部分是被洪水淹没的棚户区，水渠和行人通道四通八达，船舶是主要的交通工具。我透过行人的记忆了解到，在欧洲内战期间，多枚地震炸弹将这里夷为废墟，幸存者在弹坑累累的废墟上建成了这片贫民窟，沉沦于长期的穷困和苦难中。

我穿越无数高低错落的行人通道，终于找到了霓虹闪烁的思绪纷飞酒吧。吧台里一个身穿皮氅的独眼大汉看见了我，咧开大嘴笑了，

张开双臂朝我走来："一定是艾奇干的！过来吧，甜心！哈哈……"他一把将我抱在怀里，宽阔的胸膛上充满了烟草的味道和酒气，让我几乎不能呼吸。不知道我们此前的关系是怎样的，突如其来的热情和亲密还真让我无法接受，我连忙用力推开了他。

"妮琳，分别这么久的时间，就如一生那样的漫长。"黑汉说道。这时我才仔细端详他的脸，横七竖八的很多道刀疤，对他说道："对不起，我想不起来你是那个。"黑汉的笑容有点僵硬，结舌说道："你真的不记得我……这张俊俏的男人面庞？我是汤米啊！"目光再度扫过他的脸庞，还真特么的"俊俏"，不光独眼龙和深深的刀疤，连牙齿都是残缺不全的，说话的时候能看见好几个黑洞。

"很抱歉！"我推开了他的双臂。汤米有些颓丧："见鬼！好吧，我们在战争中难免会失去些零碎的东西……但起码你现在自由了，甜心，这才是最重要的。"说着，他抚摸了一下我的脸颊，好像习惯性的，我不自然地挡开他的手，说："失去记忆的感觉，就像是迷失了……"汤米拍了一下手掌，招呼我跟着他。"我会让你变回那个自己。"他说。



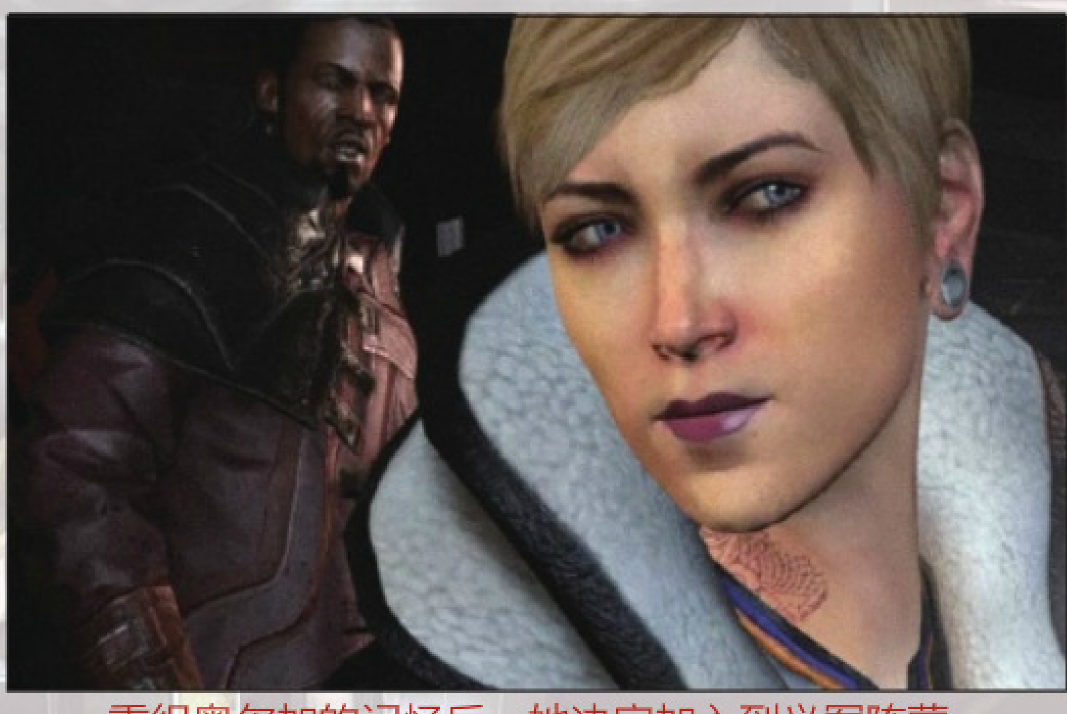
3.雕刻记忆

汤米把我领到一间屋子里，对我说："在那里了，你的手套。幸运的是，他们抓住你时，你正在休假，没把这宝贝带在身上。你戴上它就是百分百的妮琳了，你是唯一能够使用它的人。"我端祥着盒子里朴实无华的手套，又看着眼前这个貌似陌生却又有些熟悉的男子，轻声问他："在你身上发生过什么？"

汤米坐下来，沉声说道："在巴士底狱，我的遭遇和你不同，我不得不留下来面对一切。"从他低沉的声音中，我似乎感受到他受到的折磨和痛苦，脸上的刀疤还有失去的眼睛大概就是那个时候……汤米甩甩头，像要忘掉那些不快，朗声说道："好了，里间的更衣室里有你的战斗服，去换吧，小甜心。"

望着镜中的我，这套皮衣将身体包裹得曲线玲珑，原来自己是这等的美丽。正在自我陶醉时，屋外的米汤说："听闻奥尔加来到了本地，掘地三尺也要把你找出来。"我整理一下服装，问道："是赏金猎人吧，她很厉害吗？"

这时，我感觉到幽灵般的气息，一个人贴上了后背，一把匕首逼在我的喉咙上。"我岂止是抓到你……"身后的女子说道。"妮琳！"门外的汤米感觉到不对劲儿，连忙冲进屋来。那女子一把推开了我，鬼魅般闪到门口将汤米击倒，然后扑在我的身上，冰冷的匕首横在我的脖颈上。


重组奥尔加的记忆后，她决定加入到义军阵营

她就是奥尔加，果真是出手如电，凌厉无比，行刺的手法远在我之上，这点我承认。不过，我比她多了只宝贝手套！我伸出戴着手套的右手，插进她后颈的记忆端口，窥探着她的记忆。

我对她的记忆惊鸿一瞥，几个小时前，她将身罹重病的丈夫戴维送到了尼非医院，那是一家由战舰改造的专门治疗记忆紊乱的移动医院。奎德医生说戴维患有过度记忆缺失症，只有分享她的美好记忆才能让戴维苏醒过来。然而这项治疗存在很高的风险，还需要不菲的费用。为此，奥尔加决定接受奎德医生的委托——猎杀妮琳。

了解来龙去脉后，我重组了她的记忆——戴维已经死于奎德医生的医疗事故，奥尔加对奎德医生恨之入骨。

退出奥尔加的记忆，她的匕首仍横在我的脖颈上，然而她却说："我来这里不是为了抓你，而是要和你们一起搞垮记忆之眼。"我附和道："那么，我们有共同的敌人。"奥尔加收回了匕首，拉我起来。

艾奇感知到发生的一切，透过通讯频道对我说："这就是我所熟悉的妮琳，能够操控人们心智的魔术师。"

倒在地上的汤米朝我投以赞许的目光，会意一笑，道："真是峰回路转啊，我的意思是说，局势在往好的方面发展，大名鼎鼎的奥尔加居然站在义军一边，一定是有什么不为人知的秘密。"奥尔加扫了他一眼，目光凌厉如刀，说道："上回我把你抓进巴士底狱的时候，你还年轻。现在你虽然不在我的名单里，并不意味着我们就是可以一起喝酒的朋友。"

汤米不甘示弱地说道："我会取消周末的浪漫约会，好好和你相处的。不过现在妮琳得前往上流社会的街区逛逛，你有什么办法吗？"

"有办法的。"奥尔加说着在电子传感手臂上操作了一会儿，一架直升机出现在酒吧外，强劲的风力将酒吧外的桌椅吹得东倒西歪。汤米扶起地上的一把椅子，继续挑逗着奥尔加："你先是打了我，又把我的小生意搞得乱七八糟，我们之间就注定是这种爱恨交加的关系么？"奥尔加不屑地瞥了他一眼，摇头道："真是浪费时间。"说着朝战斗机跑去。

我走到汤米的面前，说："汤

米，真的要谢谢你。”汤米的手再次抚摸我的脸颊，看来这真是他的习惯，说道：“我的甜心，艾奇把赌注都押在你的身上是对的，每个人都在指望你。”

我告别了汤米，乘着奥尔加驾驶的直升机离开了贫民窟。

4.巨浪滔天

艾奇和汤米为了让我重获自由冒了很大的风险，让我感激和不安。滴水之恩当涌泉相报，我按照艾奇的指示，前往贵族阶层所在的圣米歇尔城完成一个秘密任务，他要用冷酷无情的方式清理这个地方，让它成为播种革命种子的土壤。

他的抗争是顺理成章的，但我与他的友谊却一直沉浮于我飘忽不定的思绪中。为什么他们抹去了我的记忆？我真的那么危险吗？我的心脏、我的脑海、我的指尖，都能感觉到这种能力的悸动，这让他们感到害怕，也让我感到恐惧。我能把一个人的部分记忆拿走，重新书写他的历史，让他屈服于我的意志。这种能力，让我成为上帝般的存在。

想到这些，我有些飘飘然。这种能力若真的属于我，我要重新学习它，娴熟的掌握这种天赋。



圣米歇尔城位于奥斯曼区的中心地带，是富人贵族的住宅区


来到富丽堂皇的大圆厅

圣米歇尔城位于奥斯曼区的中心地带，是新巴黎最精于世故、最富足的人们居住的高档住宅区。这里住着很多的“大人物”，有着极高的安全措施，到处都是巡逻的哨卫机器人，能够将拦截任何未经授权的个人进入此地。

我的目标是香织·谢里登，她是来自日本大阪的著名建筑师，负责完成新巴黎的重建计划项目，也是这座城堡万千显贵中的一员，艾奇让我从她的记忆里找到隐藏的一组密码。要找到她，我得先与名为拜德·里奎斯特的线人碰面。

整条街道雅致整洁，幽静的咖啡馆，华丽的服饰店，还有各种寓意象征的雕像，与贫民窟的肮脏凌乱形成鲜明的对照。我的身份很容易被哨卫机器人和执法者识别，因此只好避开大街，专找狭小的巷道行走，最终成功潜入到富丽堂皇的大圆厅。

这里是最著名的购物广场，墙壁上悬挂着查尔斯的巨幅画像。查尔斯是才华横溢的科学家，记忆端口技术的发明者，他将人类的记忆数字化，并开启了记忆端口时代。不过他目前将家族事业交给了妻子斯库拉，自己淡出公众视野，在记忆之邦从事纯粹的科研工作。

我在大圆厅里找到了拜德，一位相貌英俊的小青年，他一眼认出了我：“记忆猎人妮琳！我是你最忠实的粉丝。”“多谢。”我礼貌地回应着他的赞美。拜德介绍说：“我侦察到一条通往建筑师办公室的路，要了解躲避哨卫机器人的最佳路径，你只须分享我的记忆。被崇拜的人打开记忆是一种荣誉，就像拥有你的签名一样。”我淡淡一笑，将手套接入他的记忆端口，复制了部分记忆。

根据拜德的记忆，顺利地找到了香织·谢里登的办公室，从她的记忆里找到了圣米歇尔大坝的安全密码。之后我攀爬到屋顶，将密码成功发送给艾奇。“嗯，密码收到，现在你处理后面的事情吧！”艾奇说完这句，便切断了通讯。

“人脏俱获，可恶的义军分子。”随着话声，天台上出现一个健硕的身影。这家伙我知道，经常出现在电视屏幕上。他名叫基德，原本是名罪犯和记忆猎人，后来建立了自己的电视台播放自己出演的节目“X-Mas秀”，成为风靡一时的明星，毫不费力的跻身主流社会。

“这么多年来，你仍是选择义军的一方。”基德说着，嘴里的金牙灿灿发光，身上的肌肉颤颤发抖。我望着他那颗丑陋的大秃头，问道：“我们认识吗？”“丫头，你是有史以来最好的记忆猎人，可惜你走上了不归路，成了满城通缉的罪犯，脑子里千疮百孔，政治理想还停留在千年之前。”

我大声喝道：“你平时也是这么的婆婆妈妈，喋喋不休，还是

你只在节目里这样？”基德嘿嘿冷笑，说道：“我是在享受这个过程，现在是‘X-Mas秀’时间！”随着话音，地面上腾起绚丽的焰火，一面墙壁上亮起数排的舞台灯，空中的轨道上游走着多部摄像机，后面的屏幕上显示着现场画面。看来，这里是他精心布置的直播现场。

我和基德展开对决，他身强体壮，力大如牛，那股冲撞的力道可以碎碑裂石，但身体却不怎么灵活。我利用他奔跑冲撞的间歇由身后偷袭，将他踢倒在地。基德伏在地上发现呜咽声，用一种近乎哀求的语气说：“不要在这里，不要当着我粉丝的面！”我没有顾及他的什么面子，上前将他的记忆超载。在一声悠长的哀嚎声中，他成了一个记忆混乱的废人。

当我离去之际，媒体播报一则新闻：“今天上午10时47分，圣米歇尔大坝突然打开，警报响彻整个城市，数十亿公升的水从圣路易斯湖倾泻而出，灌注到宁静的圣米歇尔城，巨浪吞噬沿途的一切，很难想像这场灾难的规模……”

5.地铁隧道

艾奇用我窃取的密码破坏了大坝，奔涌的洪水淹没了圣米歇尔城，据他所说，这只是给那些养尊处优的人们的甜点。富人中的多数也是平民，他们的死让我内心不安。如果当初离开这座城市的话，也不会发生这样的事，艾奇这人让我感到可怕，他为了目的不择手段。

虽然逃出了魔窟，失去的记忆却让我备感空虚，觉得自己不是完整的。艾奇告诉我，丢失的那部分记忆保存在巴士底狱里，我得去那里找回真实的自我。

想要进入巴士底狱，需要找到贫民窟一位有“鲜明色彩”的居民强尼·格林迪斯，于是我回到贫民窟找汤米商量对策。回到酒吧的时候，一些突变体围困了这里，汤米负隅顽抗，他的小生意经营起来真是麻烦不断啊。

帮汤米清除了突变体，得知强尼就是这些突变体的领袖。在湖水倾泻之后，地铁隧道裸露了出来，居住在地下的突变体部落开始攻击贫民窟。要前往巴士底狱的话，需要穿越他们的隧道。我忽然明白，艾奇决堤淹没了圣米歇尔城就是为了打通前往巴士底狱的通路，一切都在他的计划之中。


在隧道的深处找到一辆地铁车厢


穿越雷区后遭遇机器人佐恩

“小甜心，来得可真及时，那么现在愿意留下来一起打理这间酒吧吗？”汤米抚着我的脸颊询问着，这回我没有挡开他的手，可能是已经习惯他这个样子了，回答他说：“我是无能为力啊，我有更重要事要做，得去找强尼。”汤米看来有些落寞，对我说：“你要当心，妮琳。暴风雨就要来临，不要被它淹没。”我沿着竖梯爬进隧道，耳边仍萦绕着汤米的嘱咐，胸腔里有股热流在涌荡。

我沿着隧道找到站台，在一间车厢里找到一名研究员，正埋在一堆仪表前喃喃自语：“奎德医生，测试的结果让人鼓舞……”“你就是强尼·格林迪斯？”我问。那人转过头来，原来就是当初给我清除记忆的工装男，可我没想到，他的样貌忽然发生了变化，身材颀长，眼球泛白，身体的皮肤出现大片的白斑——他是突变体！

强尼蹒跚走来，喉咙里发出呜咽声，跟当初在河边听到的一样，原来就是他向突变体发出的攻击指令。果不其然，我很快就被突变体包围，我左右开弓，摧枯拉朽。强尼逃到进了驾驶舱，我追上去窃取了他的部分记忆。从他的记忆中觉察到强烈的愤怒和苦痛，就像一片翻滚沸腾的海。艾奇说，强尼是一种进化的突变体。穿出隧道，参照强尼的记忆穿越一片雷区，沿竖井爬入巴士底狱。

6.巴士底狱

这里是欧洲最臭名昭著的监狱，犯人在进监狱时就被没收了记忆，服完刑期再还回去。所以，在这座监狱里的囚犯无法记起自己从前的生活，深信他们无处可逃。这种扭曲的刑罚制度，由凶狠的典狱长麦德姆所制定，她是这里所有记忆的主人，是进入监狱服务器的唯一钥匙。

在我被捕后，和其他义军分子被关押在这里。艾奇要我来的目的，不光要找回我自己，还要拯救他的兄弟们，让他们浴火重生。故地



典狱长麦德姆正在审讯拜德


在虚拟空间里和麦德姆近身肉搏

重游，我的心情喜忧参半。

我在行政区撞见奎德医生和沃恩军士，奎德要求沃恩提供些鲜活点的样本，而沃恩对他的话置若罔闻，让奎德气愤又无奈。我跟随沃恩进到更衣室，窃取了他的记忆，这样我就能在监狱内部畅行无阻了。

来到监牢区找到麦德姆，一位冷艳高傲的夫人。一名执法者气喘吁吁地跑来报告：“夫人，沃恩军士遭到攻击，全部记忆被清除。”麦德姆大发雷霆，说：“增派人手抓住那个入侵者，这个地方，只有我才能玩弄记忆。”说罢，甩着手杖一摇一摆地走了。

审讯室里，拜德被绑在椅子上，麦德姆正在审问他。我们之间隔着一道单向镜，所以她没有察觉我的到来。“你们这些记忆猎人都太稚嫩了，只会干些小偷小摸的勾当。”麦德姆的手指划过桌角，对拜德说道：“你会见识到记忆游戏的真正强大之处，把你玩到死，你还会一直崇拜着我。”

“不，休想。”拜德在椅子上挣扎着。麦德姆走在镜子前，面对着我，我们之间除了这面镜子，大概只有两拳不到的距离。她呵斥道：“肃静！随着时间的推移，你会心甘情愿供我驱使。”

此时艾奇提醒我：“机不可失，快搞到记忆服务器的访问权限。”“可是，拜德被捕了。”“不用担心，他会和其余的人一起被释放。”但愿如此，我趁麦德姆转身之际，窃取了她的部分记忆。透过麦德姆的记忆，我听到她和沃恩军士的交谈，她认为越狱事件使得巴士底狱的良好声誉毁于一旦，打算利用赏金猎人奥尔加来抓捕我。

乘坐电梯来到服务器房，麦德姆转身望着我，笑挂嘴角：“妮琳，妮琳，欢迎你。我桀骜不驯的小辣妹！你能回来，真让我高兴呵。”“我是来找回记忆的。”我凝视着她，沉声说道。麦德姆张开双臂，优雅地踱步：“它们都在这里了，随便你来拿。”

我径直朝她行去，一边说：“你的这些小把戏吓不倒我……”麦德姆没有答话，将手杖高举顿地，一片白芒将我的神志拖进虚拟的空间。麦德姆浮现空中，宛如神尊。“这是我为你准备的新游戏，我来教你玩玩。”麦德姆冷冷说道。她的确是这里的神，在这个数字空间里，所有的规则都是她制定的。不过，我拥有一只伴随我成长的手套，在处决了那么多敌人之后，它的威力愈发强大，能够轻易摧毁这里的数字构建。我杀掉身周的幻影，用脉冲将高高在上的麦德姆打落下来，一脚将她踢入深渊。

回到现实中的服务器房，我将瘫倒的麦德姆记忆超载，她不复往常的高贵冷艳，如同一堆腐肉。我打开了服务器解开密码，将里面的记忆数据释放出来。不久，监狱里的囚犯全部恢复了记忆，展开了一场声势浩大的暴乱。

然而，当我取回服务器里自己的记忆后，却发觉记忆仍并不完整，尤其童年部分更是一片盲区。更让我纠结的是，记忆中的我曾经用重组记忆的能力逼对手自尽。

不管怎样，我仍要找回遗失的记忆。没有它们，我就信念全无。

7.记忆之眼

在巴士底狱的见闻，让我更坚定地站在义军一边。据艾奇所说，记忆之眼正在进行一项复原项目的研究，将一些反抗分子转变成复原突变体，使之沦为可供驱使的奴隶和士兵。现在义军的元气恢复，艾奇想阻止复原项目，并彻底粉碎记忆之眼。擒贼先擒王，我要面对记忆之眼的总裁——斯库拉，重组她的记忆，捏造她的过去，软化她的心灵。

我回到了圣米歇尔城，雷声隆隆，大雨倾盆。这里在洪水的肆虐后不复从前的整洁和美丽，肮脏混乱、破败不堪。街道上漂浮着各种杂物，人们站在车顶竭声呼救。我站在屋顶俯视这人间惨象，有种强烈的负疚感。“我们都干了些什么啊，他们失去了家园，无家可归。”我喃喃

说道。

艾奇不以为然："不光这座城市，整个世界都被淹没了，你是唯一能给他们救生索的人。""在说谜语么？艾奇，我觉得你应该是一位诗人，而非自由战士。""或许我身在另一个世界呢，妮琳。你是我手里的手术刀，是我拯救这个病入膏肓世界的武器。"

洪水泛滥成灾，我沿着楼壁一路攀援，途中看到了贾克斯熊猫玩具的广告牌，非常熟悉的感觉。前方就是记忆之眼总部大厦，但较低的楼层被洪水淹没，我找不到进去的路，于是向艾奇求助。艾奇胸有成竹地说："在那幢大楼的屋顶有条贵宾通道，我会帮你安排好一切。"听他包办一切的口气，心里暗暗不爽，既然你是无所不能的智多星，为何眼看着我被抓到牢里去，差点成了白痴？

好不容易爬到楼顶，发现那条所谓的通道大门紧闭，根本行不通。"艾奇，此路不通，还有什么计划？""我在窃听他们的通话，这栋大厦已经全面封锁，你得追踪崔斯上尉并窃到他的通行密码。当心啊，老妹，他是个凶狠古怪的家伙。""好吧，告诉我怎样找到他。"我在雨丝中轻轻叹着气，有气无力地说道。

这时，一架直升机升到空中，雪白的探照灯光打在我身上。"嗨，妮琳……让我们来玩个小游戏吧，猫捉老鼠，我追你跑！"驾驶舱里的家伙正是加百利·崔斯上尉，他话还没说完，机枪就突突的扫射过来，我连忙沿屋顶拔足狂奔。崔斯似乎很享受这个过程，一边朝我扫射，一边透过高分贝的扩音喇叭给我讲述童话故事："她带着满满一篮子的好东西，往奶奶的房子走去。她没想到的是，那里守候着一只饥肠辘辘的狼……"原来他把我当成了小红帽，而他是那只待人而噬的大灰狼。

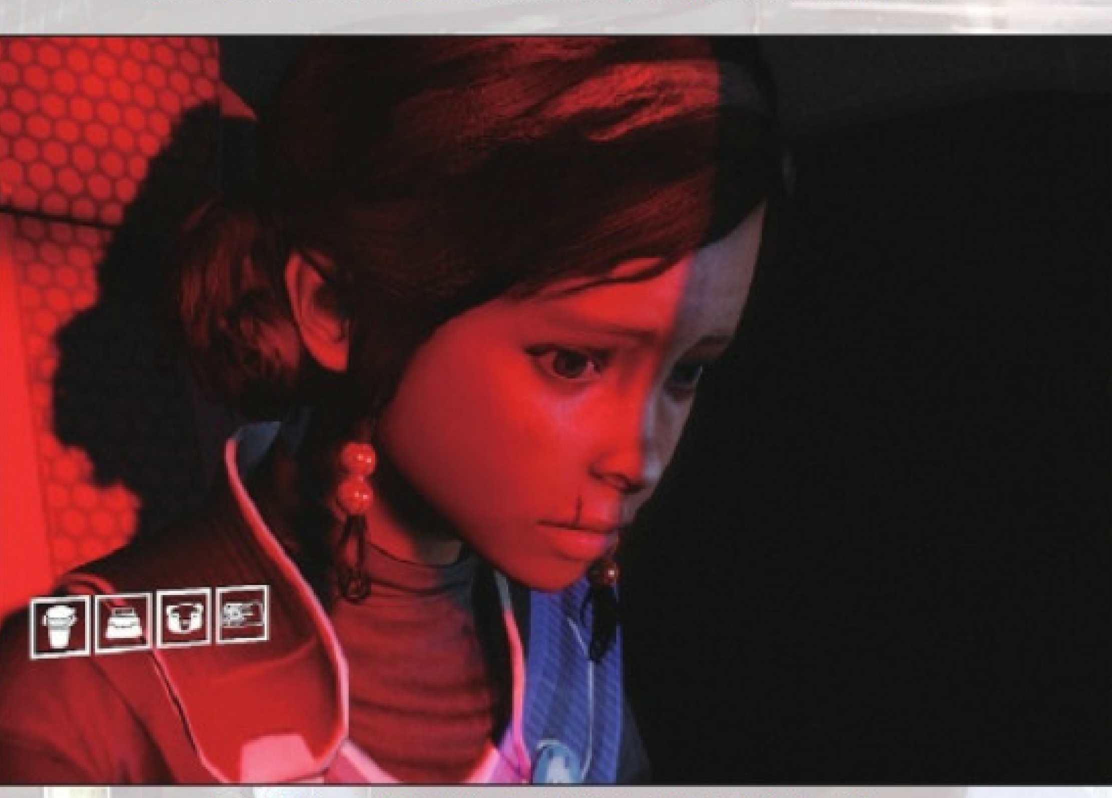
一路奔跑跳跃，到处找掩体逃避直升机的探照灯和枪火，果如战战惶惶的老鼠在躲避穷凶极恶的猫。不过，跟那些三流小说的剧情一样，惊心动魄的逃亡之后就是剧情的逆转。我攀到的楼顶纵身跃到了直升机上，透过驾驶舱的玻璃吸取了崔斯的记忆。此后那架直升机没有再来追我，像只被折断翅膀的蜻蜓，摇摆着离开了视野。

透过崔斯上尉的记忆找到了通行密码，成功潜入大厦内部，在这里遇到复原计划的产物，一种复原变异体，执法者通过心灵传输使他们异常的强悍凶猛。如果这些东西失去控制的话，结果如何？艾奇是对的，一定要阻止复原计划！

进到总裁办公室，看到墙边堆放着一堆汽车残骸，斯库拉站在巨大的落地窗前俯瞰着城区，喃喃说道："你们这些可怜虫，会疯狂地抢购我们推出的心灵创伤擦除包，让我们积累大笔的财富。"她转身望向那堆汽车残骸，继续说道："而我，不会害怕创伤，也不会忘记任何事情"。看来，那堆汽车残骸是她念念不忘的东西。



纵身跳到驾驶舱上吸收崔斯上尉的部分记忆


后座的小妮琳为了要贾克斯哭闹不休

我潜行过去接入她的记忆端口，看到一段最清晰的记忆，那是20年前的一场车祸……

8.童年记忆

斯库拉驾车载着女儿奔赴家中，丈夫查尔斯打来电话："亲爱的斯库拉，一切还好吗？几个小时前就该到家了。"斯库拉回道："由于修建圣米歇尔大坝，我不得不改道新贝尔维尔，交通状况非常糟糕。""找到贾克斯了吗？""找到了，明年该你给女儿买礼物了。今天自从我给她买到贾克斯，就一直闹个不停。"斯库拉有些不胜其烦地说道。后座的女儿央求道："妈妈，现在把贾克斯给我好吗？拜托！"一边踢着前座靠背。

"呃，我在实验室忙了一天……你看过我的记忆疗法备忘录吗？我们可以参与到人体记忆的管理当中来。"查尔斯对生日的事并不热心。斯库拉摇摇头说："查尔斯，我觉得记忆储存的方向更容易商业化一些。好了，这些明天再谈，今天可是你女儿的生日。"

后座的女儿踢打着椅子，吵着要贾克斯熊猫玩具，那只玩具就在副驾驶座位上的手提包里。斯库拉轻声呵斥道："别闹了，妮琳！安静地坐到家就会得到礼物。"此时的小妮琳撅嘴坐在后座默不作声。斯库拉回头看去，她的声音轻柔起来："妈咪只想保护你的安全，耐心点好不好？"正说话时，急促的刹车声响起，汽车与一辆大货车相撞。

"妈妈……"后座的小妮琳惊恐呼叫，斯库拉倒在扭曲的残骸里痛苦喊道："妮琳，妈妈跟你说过不要闹了……看看现在，妮琳，我的腿……都是你的错！"

了解了这段往事，我的内心掀起惊涛骇浪，从来没有想过，查尔斯和斯库拉居然就是我的爸爸妈妈。现在的妈妈对我心生怨恨，更对世人视若刍狗。我一定要转变她的想法，消除她的怨恨。

于是，我修改了她的记忆——在她喝水时，我将杯托缩回到车子里，她

把纸杯放到手提包旁。我打开了手提包，并将里边的贾克斯熊猫玩具启动。贾克斯摇晃着爬出手提包，朝后座的小妮琳走过去。皮包里露出一个触屏手机，我将挡风玻璃打碎，强劲的风将纸杯吹倒，咖啡洒进了手提包致使手机发生故障。那手机里存有查尔斯的重要备忘录，斯库拉连忙伸手去抢手机，结果车祸发生！

"妈妈……"后座的小妮琳喊道。斯库拉忍受着痛楚说道："妮琳……没关系。都是我的错，亲爱的，啊呀，我的腿……"



回到现实的妮琳和妈妈斯库拉相认

回到现实，我情不自禁地喊道："妈妈！"斯库拉转过身来，惊诧地说："你……妮琳？"我望着她的左腿，金属制造的义肢，无限内疚地说："你的腿……""啊，宝贝，不是你的错，我本来应该小心的。"斯库拉动情地安慰着我："那天是你的生日啊，我可怜的孩子，很抱歉。"斯库拉的视线扫过那堆汽车残骸，伤感地说："很讽刺，不是吗？记忆之眼带给人们擦除痛苦的良药，它的总裁却不愿忘掉生活里最糟糕的一天。"说话时，警卫部队发现了我的踪迹，朝着管理楼层搜索过来。为了避免引起麻烦，我决定离开。

斯库拉难舍地说："生活让我们骨肉分离，但你永远是我的女儿！""妈妈，我……"我想说出真相，斯库拉打断了我的话，说："快往屋顶跑吧，再见宝贝！"

我逃出了总部大厦，望着那道窗户，热泪盈眶。巴尔扎克说过："母亲的心是一个深渊，在它的最深处你总会得到宽恕。"我想，即使我没有修改记忆，她也会原谅我的吧？！

9.狱底魔窟

我找到了早已忘却的母亲，成了记忆之眼王国的继承人，情节像是一篇童话。我努力地搞清当前的状况，如同在一片波澜起伏的海面上寻找归路。

艾奇一定知道我的身份，为何一直隐瞒？我还可以相信他么？艾奇说我大闹巴士底狱后，拜德没有脱困，可能被转移到监狱下面的研究所了，那里隐藏着记忆之眼所有可耻的机密。为此，我决定重返巴士底狱解救拜德，并挖掘那里的秘密。我不想再奔波下去，只想要一个确定的答案。

我来到巴士底狱的地下维护通道，乘坐电梯抵达更深层。在这片设施的广播里，发布着记忆之眼总裁斯库拉的公告："新巴黎的公民们，在这个多灾多难的时刻，我向你们宣布停止复原项目……"看来，斯库拉已经消除了心中的恨意，决定撤消复原技术的研究。不远处传来奎德医生的声音："我是奎德医生，我敢肯定的是，你一定对夫人的公告深感失望。突变的起源从来没有如此接近被发现，因此，我决定不惜一切代价继续这项研究。"看来，他在和某人通话。

在地下13层，我找到了关押拜德的牢房，他已经神智不清，完全不认得我了，像是没有灵魂的傀儡。调查他的记忆端口，发现他的脑中多是别人的记忆，自我的部分微乎其微。艾奇解释说："在他身上发生的事，就是当初我将你救出时，他们要对你做的。"我听了心里悲愤万分，我一定要去阻止奎德医生。

我来到一条熟悉的走廊，当初他们剥离我记忆的地方，脑海中出现该死的闪回片段，痛苦的经历一一浮现，令我痛楚不堪。艾奇察觉到我的心绪变化，说："这里就是地狱熔炉，如能忘掉你在此地的经历，倒也不是件坏事。"艾奇隐瞒我的身世，我曾经愤懑和厌恶，但对于他帮我脱离这座地狱，心里还是满怀感激。

来到实验室，奎德医生对我的到来并不惊诧，说道："正如所料，按时抵达。"他挥挥手，一群执法者蜂拥而上。就在我拳脚并施和这些家伙周旋之际，一道身影鬼魅般从我眼前掠过，细长的手臂将一名执法者擎于空中，朝奎德医生的立足处扔去。奎德医生见到那人的脸庞，面露惊恐之色连忙转身逃逸，鬼魅身影紧追不舍。

是强尼，他也是奎德医生的实验品，但他的记忆清除不完全，保留着过多的自我意识，对奎德医生自是恨不得食肉寝皮。

清除掉身旁的执法者，我朝着他们两人的方向追去。在一间圆形大厅内，奎德医生站在高层的办公室里振声说道："这个记忆猎人，急于破坏这个开化的新时代，希望我们回到那个黑暗时代，去吧，我的孩子们。"他在手里的平板电脑上按了几道指令，成群的复原突变体将我包围。待我将突变体杀得七零八落，恼怒的奎德拍下开关。我脚下的地面突然裂开，出现深邃的竖井，坠落中我连忙攀住井壁，而此时竖井的上方传来一声惨叫，奎德的身体从我身边擦过，直坠井底。强尼瘦长的身形在井口出现，朝下边望了望，然后把竖井的出口封住。

是他把奎德扔下来的，也算是大仇得报。我爬至井底，找到了奎德的尸身和奄奄一息的拜德，这道竖井想必是用来处理实验失败品的。我呼唤着拜德，强尼却出现在我的身边，来势汹汹，面目狰狞。

“强尼，你不只是实验对象，对吗？你还曾是这里的医生。”我问道。强尼露出他那张丑陋的脸，说道：“如此虚无，又如此真实，过去的事恍如隔世……”“我知道你在这里的遭遇，奎德死了，一切都结束了，现在……”

强尼回身打开一道控制面板，在上面输入密码和发布指令。“接受黑色代码身份验证，已启动自毁程序。”广播里传出的声音。强尼张牙舞爪地说道：“是结束了，奎德付出了代价，现在轮到你和我，所有的恐怖会在火焰中湮没，被人遗忘。”说罢朝我挥爪攻来。



奎德医生指派一群监狱执法者朝妮琳攻来

这座地下研究所即将被炸毁，我得速战速决从这里逃脱。强尼的身影迅捷无比，我只有抓住他进攻的时机，趁其没有隐身的瞬间出手，超载他的记忆，瓦解他的意志。打倒了强尼，我和当初一样躺进了废品处理中心的棺材，逃离这座狱底魔窟。

10.概念立方

巴士底狱的迷雾从我眼前消散，我可以看清事件的面貌。记忆之眼、记忆端口、突变者和可怕的秘密实验，彼此间有着密切联系。我要穿越这个虚假、邪恶的记忆王国，并把它亲手摧毁。

前方就是记忆之邦了，它是我的父亲查尔斯受到20世纪著名建筑师勒·柯布西耶的影响，在新巴黎中心建筑的一座高耸入云的巨塔。它是一座生态建筑，能够永久进化，自给自足，里面的居民都是名流显要，在新巴黎有着特殊的贡献和地位。

在巨塔的顶端是一只巨大的橙色立方体，由三幢大厦提供支撑，它被称为概念立方，里面不仅存放着记忆之眼的中央服务器，也是父亲查尔斯的实验室和公寓所在地。

我是让人生畏的记忆猎人，能够随意的雕刻你的记忆。然而我的记忆漏洞百出，我的生命画卷上阴影密布。我必须面对这个理想王国的缔造者——我的父亲查尔斯，修正他犯下的错，消除当世的混乱和黑暗。

在概念立方的大厅里，浮现着一个巨大的球幕，放映着很多记忆片段，有关我童年的记忆——贾克斯、爸爸妈妈，以及任性的哭闹和灿烂的微笑。查尔斯坐在球幕的中央若有所思，沉静不语。

那就是我的父亲，记忆里不存在了的父亲，工作就是他的生命，现在我要说服他放弃自己的生命吗？正在犹疑不定，脑海里的艾奇说：“他的工作是拯救挚爱之生活的唯一希望。”我望着球幕上滚动的画面，解读里边的信息才恍然大悟。原来父亲如此钻研记忆管理系统，就是为了消除痛苦的回忆，忘记那场车祸，他是为了我才这样做的。“你是唯一能说服他放弃这一切的人。”艾奇说道。


在概念立方的球幕中央找到父亲查尔斯

我从背后连接到父亲的记忆端口，看到20年前的车祸之后，父亲和我的一段对话……

在查尔斯的实验室里，小妮林坐在椅子上玩着贾克斯熊猫玩具，一边问道：“爸爸，妈妈什么时候能回家？自从贾克斯变坏之后，她就不喜欢它了。”“很快的，我的小姑娘，一切会恢复正常的。”查尔斯埋头整理着手臂上的记忆手套，说道。“妈妈的腿可能不会好了，太晚了……”小妮琳担心地说。

查尔斯望着戴好的手套，充满信心地说：“放心吧，我会想办法解决这件事，现在我先救救我的小姑娘。”说着将手套接入小妮琳的记忆端口，片刻之后笑着问她：“怎么样，小姑娘，你觉得妈妈讨厌贾克斯吗？”“怎么会，贾克斯又没做什么坏事。”小妮琳专心玩着贾克斯。

查尔斯成功地拿走了小妮琳关于贾克斯的不快记忆，他认为找到了医治心灵创伤的良药，不由喜形于色，喃喃说道：“斯库拉，我找到解决的办法了，我将消除你所有的伤痛，然后我们一家幸福的生活在一起。”这个初衷，就是他一直坚持研究记忆科学的动力。

我必须改变这一切，让他心灰意冷，放弃这项研究。于是我重组他的记忆，透过他20年前的记忆手套来修改小妮琳的记忆，进行第二层次的重组（就像《盗梦空间》里的多重梦境），使他认为在那场车祸中，不但斯库拉断掉了左腿，小妮琳也不幸丧命。查尔斯认为是自己擅用记忆重组技术害死了小妮琳，抱着她的尸身伤心痛哭。“哦，上帝，你看我做了些什么，我的小姑娘啊……”查尔斯怀里的小妮琳再无声息，小妮琳怀里的贾克斯坠落到地上。

回到现实，小妮琳的死亡让查尔斯变得悲伤颓废，华发似雪。我站到球幕的中央与他相认，

查尔斯手里的贾克斯熊猫掉在地上，伸手抚摸着我的脸颊，说：“妮琳？这是怎么回事……”他捧起我的手臂，望着那只手套，恍然大悟：“我明白了，是你重组了记忆，真是绝顶聪明的小姑娘呵。”

我将手从他掌中抽了出来，说道：“爸爸，停止你的一切所为，所有关于记忆的实验和应用。这个世界因为过度的健忘和虚假的记忆而奄奄一息，我嗅到了恐怖的味道。”查尔斯步履蹒跚，低声自语：“它看起来是那么的完美，那些精妙的想法……”他仍沉迷于自己一手创造的世界之中。

“不，查尔斯，它从一开始就是一个坏主意。”母亲斯库拉的身影出现在大厅里，对父亲说：“你把自己的妻子和女儿当成豚鼠来做实验，然后给世人带来了仇恨、恐惧、苦痛和混乱。查尔斯，这是我们的错，需要停止这一切！”

默立良久，查尔斯叹气说道：“好吧，既然你们觉得……只要你们不再悲伤，我愿意放弃这一切。”他牵起母亲的手，两人一同说出声音代码，我获得了中央服务器的访问权限。母亲拉着我的手说：“你是卡地亚家族里最强大的成员，胜过我和你的父亲，我的女儿。”父亲将手套接在了我的记忆端口说：“我再也不需要你的记忆了，我的小姑娘。”



妮琳上前和父亲相认



查尔斯将童年的记忆还给了妮琳，并打开了通往中央服务器的通路

我找回了失去的童年记忆，那样的明亮清晰，虽然其中有痛苦和分离。

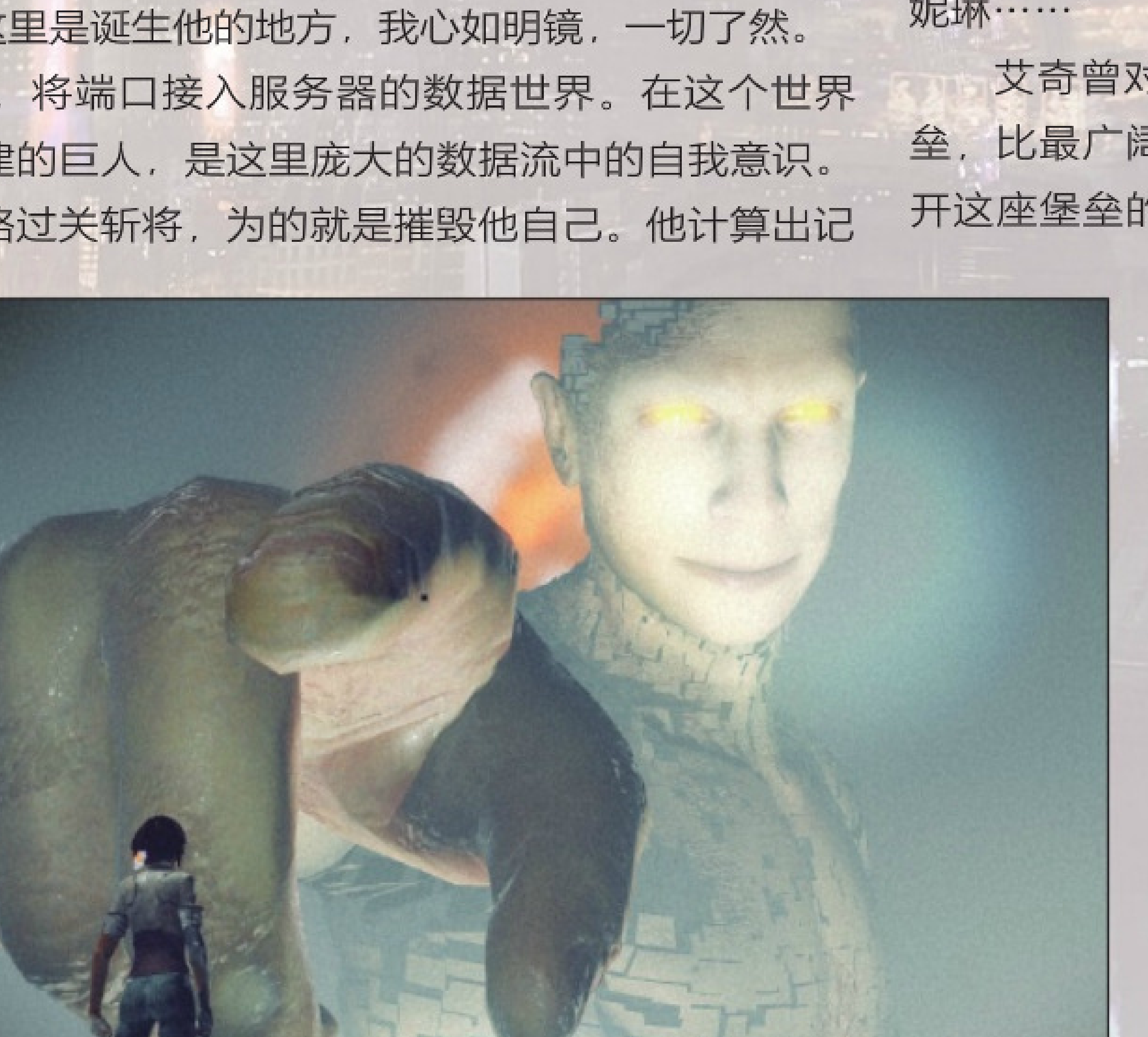


尾声：艾奇之死

穿过重重叠叠的数据柜，我进入到服务器机房，这里就是记忆之眼的神经中枢。艾奇说，这里是诞生他的地方，我心如明镜，一切了然。

我坐到那张椅子上，将端口接入服务器的数据世界。在这个世界里，艾奇是一名数据构建的巨人，是这里庞大的数据流中的自我意识。他组建义军，指引我一路过关斩将，为的就是摧毁他自己。他计算出记忆科技带给人们的痛苦和毁灭，不惜牺牲自我来结束这一切。“老妹，该打烂你父亲喜爱的玩具了，来终结记忆端口的蹂躏吧。”艾奇说道。

为了世界上数以亿计人类的福祉，我击碎了他的能量核心，纵身跃到他的后背，挥拳冲向他的记忆端口……



艾奇其实是中央服务器H3O所幻生的特工

“对不起，艾奇……”

“这不是你的错，老妹。你做得很好，结束了我的痛苦，我会在几秒之内将所有的记忆交还于人类……这是我的遗产，我的礼物。再会了，妮琳……”

艾奇曾对我说过：“一个人的记忆是一座堡垒，比最广阔的城市还要复杂。”我们发明了打开这座堡垒的钥匙，再也没有秘密可言。由于记忆端口技术的滥用，人类的生活陷于混乱。艾奇的消逝提醒我们，某些神秘的门是不应该打开的。

那些痛苦，和那些痛苦的回忆，是生命的一部分，不可或缺，不能遗忘。

我的名字是妮琳，一名记忆猎人。我可以知道你的一切，雕刻你的记忆，让你相信任何事情。现在，在我的城堡之外，有一个温暖的家等我回归，有一个纷繁世界等我去生活。

在我的生命里，从来没有像现在这样，如此清晰的记得自己是谁。P



夜落萤飞追皓魄，晓来花放醒寒江

——“仙五前传”同人两篇

■四川 戈衣

第一篇 阿萝

结萝是“仙五前传”的可控人物之一，她妩媚痴情，敢爱敢恨，是个极其可爱的少女，每次出场都令人忍俊不禁。联想到“仙五”里风情万种的毒影，更是令人唏嘘。无论是之前的死缠烂打倒追成功，还是之后的二十年寻觅，结萝一生所求，不过爱情二字，为爱生，为爱死。

【1】

千峰岭道路狭窄，山势陡峭，一路上不是怪石，就是枯木，自从来了一窝奇形怪状的半魔占山为王，更是人迹罕至。

阿萝可不怕这些。

阿萝这辈子从来没有怕过什么。就算是惹到在别人眼里可怕得不得了的师父，只要她娇滴滴地凑上去说几句好听的，师父也很难狠下心来教训她。

她哼着家乡的小曲儿坐在路边一块大石头上，修长的大腿隐约露出狰狞的蜘蛛刺青。一条青绿色的小蛇“嘶嘶”地吐着信子向她游来。

“真可爱。”阿萝伸出手去，想要摸它。

“小心！”一个红发青年忽然出现，重重推了她一把。阿萝一屁股跌坐在地上，花容失色。那小蛇受了惊吓，咬了青年一口，被他抓起来扔下山。

“你这人真讨厌！”阿萝恼怒，随手喂了他一个蛊。

她知道对方是好意，但是任性惯了，也不觉得自己有什么不对。

曾经有登徒子不开眼，在碧溪村口笑着摸了一把阿萝的脸，阿萝也不生气，送了他一个笑蛊。那人在村口狂笑了一个时辰，笑得满地打滚、涕泪齐下，就是止不住。

阿萝的蛊毒，哪有那么容易解的？

阿萝在村里玩了一圈，回到村口，蹲下去戳戳他：“喂，你不是很喜欢笑吗？笑够了没有呀？”

那人边哭边笑，拼命道歉，阿萝才施施然给他解了毒。对方一恢复正常，便惊恐地拔腿就跑。

可是这个红发青年，真是有意思。这蛊本该让他痒得受不了，乖乖求饶才是，他却拱了拱手，面无表情地走了。

“喂，你不难受么？别硬撑啊。”阿萝在后面拼命招手，“求我呀，求我我就帮你解开。”

这人腰板挺得笔直，头也不回，但同手同脚的僵硬姿势出卖了他。一定很难受吧，阿萝掩着嘴，轻轻笑了起来。

“你乖乖跟着他，回来告诉我他住在哪，不许把人跟丢了哦。”阿萝拈起一只寻人蜂，娇滴滴地对它说。

她从小炼蛊，有时还会在毒虫堆里睡觉，一条小蛇算不上什么。可是，这是第一次有人这么紧张她。

阿萝踮起脚，看着寻人蜂越飞越远。却没有发觉，自己的一颗心也跟着寻人蜂一起，悄悄跟着红衣青年跑了。

【2】

红衣青年是占据千峰岭的山贼头目厉岩。

说是山贼，他们未免也太规矩了些，抢劫过路的客商时，甚至不会伤及性命。山贼不该是一些穷凶极恶、杀人如麻的家伙吗？

阿萝整日在山寨门口游荡，很快就和这群山贼混了个脸熟。

这么一个如花似玉的美人天天在面前晃来晃去，硬是没人搭理。在评书里，早该被劫进寨子里了！这群山贼太不靠谱了！

“去打劫啊？”阿萝笑眯眯地问几个刚出门的山贼。

“不，我们去碧溪村买菜。”一个山贼急忙关好门，要是让她溜进寨子，自己一定会被老大打得满头包。

“你们什么时候去打劫啊？太不称职了吧，怎么做山贼的呀！”阿萝把头发绕在指尖，慢慢地绕啊绕。

“反正寨子里的钱够用……”另一个山贼看得快要流鼻血了。

“那你们总缺压寨夫人吧！”阿萝俏生生地看着他们，“把我劫回去好不好？”

山贼们捂着脆弱的快要罢工的小心脏，逃之夭夭。

苗疆女真是妩媚，又娇又嗲的声音快要钻到人骨头里去了，老大是怎么抵抗的？不愧是老大！

厉岩浑然不知自己在弟兄们心中的形象又高大了几分。

他正在考虑更严肃的事。

寨子里的弟兄们都是半魔，或是人类和魔族的后代，或是受魔气侵扰严重的人类。他们在外形上异于常人，受尽排挤，便聚集在千峰岭上，落草为寇，做了山贼。

半魔和人类水火不容，可是前几日和自己起冲突的几个人类中，居然有一个半魔，不，也许不只是半魔……那个沉默寡言的姜承，身上不仅有魔气，魔气之强，还是他从未见过的。

“明明是我们的同类，为什么要给人类卖命？”厉岩愤怒地想着。

“老大，那个苗疆女还没走！”一个山贼挤眉弄眼地说。

厉岩不解地看了他一眼，不明白他为什么那么高兴。

他不知道，自己的弟兄们私底下打了赌，猜这个热情如火的苗疆女，能不能融化老大这座冰山。

她明明是个人类，对着这窝半魔，却一点也不害怕，整日笑嘻嘻的，见缝插针地调戏厉岩。

“你别欺负我的寻人蜂呀，要是没有它，我还找不到你呢。”

“这山是你的呀？别人不能来啊？”

“你怎么总躲着我呀，我还能吃了你不成？”

真是太厉害了，山贼们想。面对这样冷漠的老大，还能完全不受打击，自言自语地玩上好几天，真是了不起的女性。

作为半魔，他们对人类充满了提防，可是这个苗疆女，和一般的人类真的不大一样。如果她能陪在老大身边，老大一定也会展露出笑容吧。

【3】

阿萝蹲在寨子外，拔了草编小东西玩，蜈蚣、蟾蜍、蝎子……一只只小毒物在她纤细的手指下神气活现、张牙舞爪。

千峰岭本来就光秃秃的，厉岩再不出来，仅有的几丛草都要被她拔完了。

“好无聊，都不理我~”阿萝把刚编好的一条小蛇举起来，心满意足地看着，“嘻，真像咬了他的那一条。”

一个风尘仆仆的紫衣青年路过她身边。

阿萝好奇地抬头看他：“喂，你谁啊？认识里面的人吗？”

紫衣青年迟疑地停住了敲门的动作。

没想到是厉岩亲自来开门。

“你说过，将来我若是无处容身，可以来找你。”紫衣青年抱着拳说，“所以我来了。”

厉岩看了阿萝一眼，吩咐道：“关门。”

“等，等一下！”阿萝忙冲了过来，但门已经在她面前关得死死的，“喂，开门啊，喂！”

山寨的门又高又重，还从里面顶上了，她拍得手心疼：“气死我了！厉岩你这个猪头！你等着！”

关门的山贼们在内心哭泣，这苗疆女如果成了寨主夫人，可千万不要记仇啊！他们只是奉命行事，不是故意的啊！

姜承身上的魔气比上次见面时更盛。

他沉重地讲述了自己的经历。他在比武时误伤了师兄，被蜀山弟子发现身上有魔气，被师父逐出折剑山庄，后来在开封被皇甫家设计捉拿，幸亏得到谢沧行的暗中相助，才逃到千峰岭。

“你既然来了寨子，我们以后就是兄弟。”厉岩高兴地说。

他早就想到会有这么一天，半魔怎么可能和人类平安相处？一旦身份暴露，必然会被赶尽杀绝。姜承看起来和之前那些人关系不错，到头来还不是要来投奔自己？

“……厉兄，以你的感觉，我真的是妖魔吗？”姜承眉目间满是忧愁。

“第一次见面我就说过，你跟我们是一样的。”厉岩真诚地说，“反正是同族，你尽管在这里住着。寨里大半兄弟都被追杀过，不差你一个。”

【4】

阿萝没有想过，这个紫衣青年会彻底改变厉岩的命运。

而她的命运，早就和厉岩紧紧绑在一起。





经过武林公审，姜承彻底绝望，蚩尤血脉觉醒，更名“姜世离”，成立净天教，在覆天顶收留全天下的半魔。

厉岩和阿萝都加入了净天教，做了尊者。

厉岩手上功夫厉害，又有魔印，被称作血手。阿萝吵着要起一个响亮的名字和他般配，由于擅使毒蛊，便自称毒影，一同追随姜世离。

不，从头到尾，她追随的都是厉岩。

毒影和血手在覆天顶有5年的美好时光，可是阿萝和厉岩却没有。他们分离了二十年，好不容易团聚，又开始为净天教奔波。

为了救少主人姜云凡，毒影死在了土灵兽手中。

她想到25年前，自己半哄半骗地把厉岩拐回家乡。

虽然后面跟着一大群拖油瓶。

算了，若不是他们，自己也没办法把厉岩带回家给师父看呢，阿萝宽容地想着。

青木居的整个村落位于一棵巨大的树上，不仅住着苗人，还有一些避乱至此的汉人。

“厉岩大哥，这里是不是很好呀？”阿萝把手背在身后，娇憨地问。

“……还好。”厉岩明明看得发愣，却还在嘴硬。

阿萝想起初次见面时，他那忍着蛊毒，同手同脚走路的样子，嫣然一笑。

他真的是一个很特别的人呢。

“等月亮圆了，树顶会有很多萤火虫。到时候，咱们就一起去顶上看月亮和萤火虫吧，这叫什么来着……对了，这就是汉人说的‘花前月下’吧？”她笑靥如花、吐气如兰，让人无法拒绝，“好不好？”

月圆的时候，也是离开家乡的前夜，阿萝大大方方地拉厉岩坐在身边，指满天的萤火虫给他看：“这可不是什么时候都能看见的呢。每年也就是这个时候，萤火虫才会这么满天飞。”

她轻轻叹了一口气：“不知道什么时候才能再看见啦。”

见她不舍，厉岩不解风情地说：“你还是留在此地吧。”

“那可不行，都说好了的！你去哪，我就去哪，别想甩开我。”阿萝的身子紧紧贴着厉岩，大为不满。

厉岩十分迷茫：“你为什么一直跟着我？”

阿萝疑惑不已：“这也要理由吗？就是喜欢啊~”

厉岩咳得满脸通红，第一次如此失态：“这不是女孩子该说的话！”

“喜欢干嘛不能说？反正我只说给你听呀~”阿萝天真地说。

苗疆女子如果喜欢上什么人，就会大大方方地说。

厉岩硬着心肠劝她不要跟自己走，认真地给她分析局势，未来如何黑暗，处境只会越来越糟。

“厉岩你这个猪头，我说那么多都白说啦！”阿萝恼怒地说，“我喜欢你，就是喜欢你！我不管以后会怎么样，我是一定要一辈子陪着你的！”

厉岩沉默了很久，终于下了决心：“那你跟我走……”

他抓了抓头，不好意思地说：“我不知道怎么待女孩子好，不过，我会试着去做。”

阿萝把头轻轻靠在厉岩肩膀上，笑得像一只俏丽的小狐狸。

“奇怪，总觉得中原的月亮，没有家乡的来得漂亮。”她轻声说。

“将来有空的时候，你想看，我陪你来。”厉岩说。他很少这么温柔地说话，语气听起来很僵硬。

这么体贴，真是不习惯呢。

不知从何而来的悲伤忽然袭来，似乎是预见到未来的不幸，眼泪莫名其妙地掉下来。

好奇怪啊，明明这么幸福，为什么会哭呢？阿萝不解地，偷偷擦去眼泪。

毒影看着过去的自己苦笑，哪有什么将来啊……家乡，再也没有回去过啊……

早知如此，哭也罢，闹也罢，下毒也罢，当初硬把厉岩留在家乡就好了……

早知如此，当初在姜承敲门前用蛊毒死他就好了……

早知如此，当初不去逗那条小蛇就好了……

不，不后悔，阿萝这一生，绝不后悔。

“好想和大哥一起回到家乡的大树上看月亮……一起……”她小声说，美丽的眼睛慢慢闭上，露出一个恍惚的微笑。

她看到了月亮，和萤火虫。

第二篇 初临

夏初临是没有头像，没有模型的NPC，仅在皇甫卓的支线里有过几句不露脸的台词。这对小儿女的感情尚未开始发展，就已惨烈收场。夏初临怎么到的皇甫家，在“仙五前传”里并无交代，可是寻常人家怎么会把子女送人养剑？常以恶人形象出现的皇甫门主，对不住，这篇文又黑了你一把……

【1】

初临对夏家没有任何印象。

她很小的时候就进了皇甫家，眼睛看不见，又体弱多病，怕麻烦别人，也就很少在外面走动。

养在深闺的初临并非无欲无求，她也有偷偷放在心上的人。

二公子皇甫卓隔几日便来探望她，带些特色的吃食、新奇的物件，讲些闯荡江湖的见闻，每每令她笑逐颜开。外人都说皇甫卓是个高傲自负，很难相处

的公子哥，她却觉得皇甫卓是个顶好的人。

这一日，皇甫卓敲门进来，听脚步声却还有别人在。皇甫卓知道初临内向怕生，很少带外人来后院。那脚步声有些蹒跚，既不像皇甫家的门主皇甫一鸣，也不像皇甫卓的好友夏侯瑾轩。

初临本能地觉得有些不安，低低唤了一声“卓哥哥”。

“初临，你的母亲来看你。”皇甫卓柔声道。

初临一惊，手紧紧抓住衾被，又慢慢放开。

皇甫卓离去，体贴地带上了门，初临听到那个陌生的脚步声迟疑地向自己走过来。

“女儿……”那个声音带着哭腔，轻轻叫她。

家中还有些什么人？您和父亲可健康？我有没有兄弟姊妹？你们怎么从不来看我？——这许多问题在嘴边徘徊着，终究没有问出来。

初临只唤了一句：“娘亲。”

【2】

初临出生几个月的时候，有一天，一群身着白衣的武人闯进夏家小院，吓得她哭闹不止。

那些白衣人分站两边，一个衣着华贵的男子施施然走了过来。

“在下开封皇甫一鸣。”他行了一礼，道，“来此是有事相求，望贤伉俪成全。”

夏家夫妇对视一眼，无端地惊慌起来。夏林氏抱着初临，躲到了丈夫夏中阳的身后。

“皇甫家，希望能收养令媛。”皇甫一鸣说。他方颌浓眉，看起来不怒自威。

夏中阳赶紧回了一礼：“拙女虽先天不足，我夫妇二人必会细心照顾，并没有遗弃的意思，皇甫公子何出此言？”

初临一出生就是个盲女，乌黑的眼珠里没有半分神采，夏林氏发现时，与夏中阳抱头痛哭了一场。

夏家夫妇早在孩子出生前就起好名字，无论男女，都叫初临。虽有遗憾，初临毕竟是在期待和爱中出生的第一个孩子，他们从来没有放弃她的想法。

皇甫一鸣耐心解释：“幼子卓儿体质敏感，家传的宝剑戾气太盛，虽有剑灵压制，还是时常令他陷入昏迷。有位高人指点，要找到一个生辰合宜未满周岁的孩童，以凡心炼剑，方能炼化剑上的戾气。门下弟子寻遍大江南北，才找到夏小姑娘……”

夏林氏打断皇甫一鸣：“哪有用人来炼化什么戾气的？要怎么炼？”

“罡斩长老说，只要那孩童时时待在剑旁便可，对夏小姑娘绝不会有什么损伤。”皇甫一鸣道。

“初临虽不如府上公子出身高贵，也是我们捧在手心里爱护的。做父母的，怎么能把子女送人？”夏中阳有些气愤。

皇甫一鸣闻言挑了挑眉，却是误解了对方的意思：“我皇甫家虽说不上富可敌国，也还有些家底，愿意对贤伉俪作些补偿。”他使了个眼色，门下弟子抬进几箱沉甸甸的财物。

“我的女儿不是商品！不会卖给你！”夏林氏怒道，“你们皇甫家就是这么仗势欺人的吗？”

“你这妇人好一张利嘴。”皇甫一鸣也有些恼怒。

有街坊围上来看戏，他皱了皱眉，拱手告辞：“希望贤伉俪好好考虑，我在云来客栈，敬候佳音。”

【3】

夏中阳表面镇定，心中惊慌，觉得皇甫家财大势大，此事只怕不会善罢甘休。夏林氏惴惴不安，见几日没有动静，也就把此事渐渐抛到脑后。

人在家中坐，祸从天上来。

这一天，夏林氏正在院中抱着初临轻摇，就有邻人来报信，说夏中阳犯了事

原来有人举报夏家铺子卖私盐，捕快们把铺子一围，不知从什么地方搜出几袋盐来，就把夏中阳捉了起来。

夏林氏把初临托付给邻家大婶，急急筹备了银子去探望丈夫。

“怎么这么糊涂，做起这等买卖来？”她拉着夏中阳的手，抹着眼泪抱怨。

“有人害我。”夏中阳吃力地说。他被用了刑，怕夏林氏担心，忍了疼不敢流露出来。

朝廷对贩卖私盐者用刑极重，在牢里只怕挨不了多久。夏林氏一个妇道人家，哪有什么门路，慌乱之下，把铺子卖了，对方见她卖得急，把价压得很低，捡了个大便宜。夏林氏把银子流水一样地花出去，却没能再见到丈夫，。

她抱着啼哭不止的初临，终于下了决心。

夏林氏一到云来客栈，就有皇甫家的弟子迎出来，引她去见皇甫一鸣。

皇甫一鸣见她来了，并不惊讶。他轻轻抿一口茶，也不说话，只是笑眯眯地看着夏林氏：“想通了？”

夏林氏咬着牙，点了点头。

她把家中遭遇的事详细说了，伏在地上磕头：“请公子帮忙，救救我的夫君，他委实是被冤枉的。”

“我皇甫家以仁义立世，对此事必不会袖手旁观。”皇甫一鸣使了个眼色，静候一旁的弟子伸手就来抱初临。

“皇甫家从不仗势欺人，这事得贤伉俪心甘情愿才好。”皇甫一鸣笑道，“夏小姑娘到了我们家，我会把她当亲生女儿一般疼爱，绝不会让她受一点委屈。”

初临大哭，夏林氏闭了眼不去看，走出客栈时伸手一摸，才发觉满脸是泪。

皇甫家果然有些门道，当天夜里，夏中阳就被放了出来。又过了几日，夏家铺子也回到他们手中。这一切自然是皇甫家居中打点。夏家夫妇此时才回过神来，又惊又惧。

【4】

“我之前想来看你，都被皇甫家的弟子拦在门外，还好这次碰上二公子，请他带我进来。”夏林氏擦着泪，说：“初临，还好你平安长大了……是爹娘对不起你。”

“娘亲不必自责。”初临柔声道，“初临衣食无忧，并没有受过什么罪。”

夏林氏见女儿雪肤花貌，只一双

眼睛毫无光彩，心中怜惜，握住了她的手，轻轻抚摸。

她絮絮地向初临说了家里的事：后来又有一子一女，女儿许配了不错的人家，儿子是个秀才，铺子的生意越来越好，家中又置了两处田地，雇了佃农耕种……

初临只是微笑。

她长在深闺十几年，这些人事听着总像是和她隔了一层似的。

皇甫卓等在后院，见夏林氏出了屋子，向她微微颔首，令门下弟子送她离去。

他去找初临，初临说自己倦了要休息，并不愿同他说话。

皇甫卓也没多想，自己找了处安静的地方练剑。

初临冰雪聪明，当年的事只想了一想，就明白了前因后果。皇甫家害她骨肉分离，却也待她不薄，何况自己本是个盲女，在家中不过是个累赘，在这里却能帮上卓哥哥，也算是有些用处。

想是这样想，还是渐渐地有了心结。

命运是翻云覆雨手，她这一生，本可完全不同。

初临病了好几日，一直昏昏沉沉的，这天忽觉额上一凉，伸手一摸，是块玉。

皇甫卓在一旁，听声音有些生气："怎么病成这样了？"

"卓哥哥？"初临拿下玉，这玉温润细腻，雕成一朵精致的莲花。知道是皇甫卓亲手雕的，她心中一暖，小心地收到袖中。

皇甫卓端着熬好的药，吹凉了递给初临："这药虽然苦了点，但是见效快。"

初临微微一笑："我这就喝，卓哥哥也别皱眉了。"

皇甫卓皱了皱眉，违心道："我没有。"

"我是看不见，可也听得出来卓哥哥在担心。你一担心，就爱皱眉头。"初临笑着说。

这时门外弟子出声，说是夏侯家的少主来了。

"有人找呢，卓哥哥你去忙吧。"初临轻轻一推他。

皇甫卓抬高了声音，说给门外的夏侯瑾轩听："无妨，他没什么正事，你先把药喝完。"

在皇甫卓口中不务正业的夏侯少主顿时哭笑不得。

初临三两口喝完药，嗔道："喝完啦。快去快去，别让人家等太久，那可不好。"

皇甫卓的脚步声渐渐远了。

初临收敛笑容，轻轻抚摸着皇甫家家传的长离剑。

长离长离，多么不祥的名字。

初临身体一直不好，正是因为这柄长离剑。长离剑下死伤无数，带了太多怨气，皇甫卓之前生病，便是被怨气侵袭。她与长离剑朝夕相伴，焉能不受影响？

她把脸贴在长离剑上，小声唤道："卓哥哥……"

【5】

再后来，净天教攻打开封，皇甫家与官兵一起守城，不料府中储备的粮食和饮水被奸细下了毒，逐渐不支。

初临抱着长离剑，听见有人闯进屋。

"是谁？"她镇定地问。

"夏姑娘，门主与魔教护法缠斗，受了重伤……"听声音是皇甫家的一位弟子。

初临淡淡地问："门主让你来杀我吗？"

那弟子支支吾吾，半天不忍动手。

初临把长离剑自鞘中拔出，慢慢道："我与长离剑血气相通，若死在长离剑下，必能激发长离剑的灵力。"

她微微一笑，把长离剑横在颈中，用力一抹。

"卓哥哥……"她小声说，"很对不起，不能再陪着你……"

一时间，屋中光华大盛。

皇甫一鸣取了长离剑，果然大败净天教，只是先前伤势太重，撑到皇甫卓归家，便去世了。

皇甫卓得知此事，疯了一阵，才渐渐清醒。

醒过来的时候，眼前站着长离剑灵。

长离剑是皇甫家世代相传的宝剑，年深日久蕴出了剑灵，先前被夏初临的血唤醒，如今在蜀山草谷道长的帮助下现出实体。

"你就是长离剑灵？"皇甫卓看着他，问道，"名字？"

"……养剑人说，叫夏孤临。"一身黑衣的剑灵说道，"我与她约定，保护你。"

"夏孤临……"皇甫卓低声念着这个名字。

他记起几个月前，他陪初临在后院散步。

初临用丝缎缠了双眼，穿一条水蓝色的长裙，容光胜雪。她娇憨地问他："卓哥哥，这剑灵要我的灵气才能降世，你说，我算不算他半个娘亲呀？"

"是……吧。"他回答。

那你算不算是他半个爹呢？初临想要打趣他几句，自己却先不好意思起来，抿着嘴笑："他的名字，能不能由我来取？"

"好，依你。"他从初临发间摘下一片枫叶，目光温柔。

"那么，叫他夏晚临好么？"

"夏……晚临？"他疑惑地重复了一遍。

"这样，卓哥哥听到他的名字……就会想起，还有一个初临在家里……等你回来……"初临低下了头。

皇甫卓呆呆地坐着。

夏晚临……夏孤临……

初临……初临……你的名字……我永远不忘……

生存迷局的经营者
评《腐烂国度》



■江苏 老黑

《腐烂国度》很硬派，你很难“无双”；生存探索与经营内容息息相关；你既要依靠也要提防队友。这款小制作给丧尸题材带来了可贵的创新。

没有大全景式的末世描绘，没有哭天喊地的氛围渲染，Undead Lab工作室以硬桥硬马的方式将玩家丢入这个名叫《腐烂国度》（以下简称SoD）的开放式僵尸世界，然后就什么也不管了。与同类题材相比，本作给人的第一眼印象非常简陋，它不讲究叙事技巧，不搞什么人性反思，甚至连慢慢向玩家传授游戏系统的耐心都没有。

反“文艺”的丧尸小品

这种毫无“文艺”倾向可言的作风，恰恰代表着游戏的硬派作风。试想将我们突然丢到这样一个由行尸走肉统治的扭曲世界，是否有一个末日生存速成班可以提供“随到随学，包教包会，不会免费重学”的一站式服务？是否会像GTA那样告诉你应该到哪里去领任务，到哪里去打砸抢，最后又到哪里去领赏？在这样险恶而严酷的环境下，我们是否在饥肠辘辘、战栗不安的状态下有兴致反思什么狗屁人性？我们又怎样才能知道下一步应该去哪里？

虽然我们知道自己所处的是一个贴



▲即便上了车，也未必代表此时就绝对安全了



▲虽然游戏战斗难度偏低，但在夜间遭遇围攻时，还是能给玩家不小的压力


▲丧尸对声音相当敏锐，因此玩家在行动中要依靠B键来保持低调



▲经营系统的UI一目了然，即便是苦手，也能很快知道如何让基地主场运作起来



▲没有安装消音器的情况下，胡乱扣动扳机，惹毛丧尸群的后果十分严重

着Sandbox标签的自由世界，但即便能够在“自由城”（GTA3）中称王称霸，在狂野西部（《荒野大镖客》）让官匪两派难以奈何，但在这里，你绝对不会有任何硬闯的念头——因为手中只有一张粗糙的地图，不会有人告诉你应该去哪里，生存的希望应该去哪里寻找，哪里又会将误入其中的生存者瞬间吞噬。五种生存资源——食物、药品、建筑材料、子弹和汽油，是维持玩家生存乃至团队完整的关键。然而与那些写作Survival Honor，读作“杀人越货”的伪生存游戏迥异的是，这些救命粮不会贴着“来拿我呀”的牛皮癣广告，撒到玩家必经之路的周围，不知不觉就让自己化身移动超市。搜罗物资的过程不仅是必须的，而且是紧张且充满风险的。探索一个街区，你可能一无所获，也可能盆满钵满……然后在满心欢喜地往回走的过程中被云游至此的尸群围殴至死。

尤其值得称道的是在搜刮物品中，设计师贯彻的虐心思路：丧尸大叔大婶们不会像超市的老板那样，恨不得你将小推车装满了再去收银台才好。如果你想在单位时间内多拿一些生存物资，就可以按下LB键来为搜刮行为加速——同时也意味着周围的丧尸会被这种高调行为所发出的响声所吸引。疲劳度和弹药数量的严格限制，加上打斗动作（尤其是枪声）会吸引周围游荡的尸群注意——这一师承《行尸走肉》（以下简称TWD）的设定，杜绝了以往许多丧尸题材游戏一到主角技能练满、武器凑够，就变“无双”的无聊状况。

丧尸世界的主题公园

尽管是一款动作冒险游戏，但SoD给玩家所扮演角色的定位，更类似于TWD中管理着一个自给自足、成员各司其职的生存社区的“州长”（The Governor），而不是拖着一群老弱残兵漫无目的闲逛，结果人越逛越少，自己也越来越偏执狂暴的男主角Rick——当然，各种瞎折腾之后的他，最终也在《行尸走肉》第3季明白过来：想活得更久，就必须拥有属于自己的“主基地”。

从某种意义上来说，SoD主打的是经营模拟，战斗冒险部分只是从属地位。在一开始的逃亡戏序章（这也可以算作此类题材电影和游戏的潜规则了）之后，制作组丢给玩家的目标不再是拯救某个幸存者，或者找到某个物品，而是在当前开放的地图中寻找一个避风港。当然，游戏不会把一座现成的农场或监狱都给玩家，然后等着你去玩塔防游戏。你所能找到的基地，在刚进入的时候只有一个“毛胚”，甚至根本就看不出有改造成“世外桃源”的潜力。我们首先要做的是登上制高点对周遭态势进行360度无死角的观测，搞清周围都有哪些可以利用的设施、尸群的分布情况，哪里可以找到车辆……接下来漫长的工作，就是根据这张记录有基本情况的地图，对重点位置进行调查，一点一滴地搜集物质资源。让基地的各种设施能够得到有效运作，逐步扩建规模，增强自己的硬实力。

光靠主角一个人的力量，是根本不可能完成这些工作的，因此玩家必须注意搜集一种相当不稳定、甚至是无比凶险，但在末世生存中又不可或缺的东西——人力资源。那些真正身怀绝技的幸存者会被你所能提供的一个床铺，以及能勉强填饱肚子的三餐而轻易打动，但千万不要指望能够顺顺当当地从中培养出几个好基友来。在人与人之间只有利用关系，为了活下去什么都可以出卖的现实下，哪怕是队伍中的一个白胖厨师，一个以救死扶伤为己任的医生，他们都毫无与玩家促膝长谈的雅兴，即便是触发对话，也不会像TWD游戏版那样跳出一大堆候选回答语句，再煞有其事的配上一道美式RPG中常见的倒计时

条——SoD中所有的应答，都被概括成了同意、赞许、嘲弄等几种态度，然而与TWD那种“选了白选”的伪选择大相径庭，借助经营系统和生存主题，SoD实现了更高层次的角色互动。

幸存者们的能力和个性不尽相同，但他们在“生存质量”这个问题上是有共识的。即便你少安排了一个床位，也会造成队员的疲劳度上升——接下来就不要指望他能够独当一面了。基地每天都要消耗一定的物资，而玩家的任务就是带领小弟一道去寻找维系日常运转所需要的五种资源。“人多力量大”这句话在丧尸世界也是成立的，但它的前提就是玩家能够找到更多的资源来解决“僧多粥少”的困境，一旦连最基本的吃饭问题都解决不了，从士气下降开始的恶性循环迅速就会演变成一场灾难，玩家很快就会意识到这些被惹毛的队友比那些瞎逛的丧尸们还要危险百倍。

事实上，即便在大家都被好吃好喝供着的情况下，玩家依然要处理好基地中的“人民内部矛盾”。比如有人因为和同伴一言不合而生闷气，你就需要带他/她去用虐杀僵尸的方法来发泄情绪。如果同伴被咬之后即将尸变，你就需要将这个“准丧尸”丢到大门外面拥抱其同类，或者带到僻静场所一枪解决，但无论怎么选择，都会让朝夕相处的战友们因为“兔死狐悲”而掉士气……

反“中二”的丧尸末世生存理论

当然，如果光有上述这些“不走寻常路”的要素，SoD只能成为一个“走硬派路线的杀僵尸小品”。真正让这部小成本作品与众不同的地方在于，它回答了一个“主流”丧尸题材动作射击游戏从未正确解答过的问题——究竟怎样才能在这个活人将死，死人复活的变异世界活下去？

我们看到过太多用一脸苦B表情来掩盖其超人属性的丧尸屠杀专业户：他们中有人将这场灾难当作上帝设下的审判日，在旅途中追寻神谕与救赎；有人将《思想道德建设与励志读本》带入行尸丛林之中，期待在这个扭曲世界中一面折腾“人性”，一边斧正自己的三观；有人怀着修身齐家、济世安邦的信念、气度、襟怀、理想和抱负，努力为这个操蛋的世界找到一剂救世良药；还有人憧憬着在这个必须抱团取暖的世界中修复破碎的家庭关系，或者搞扣脚大叔与重口萝莉之间的不伦虐恋……其共同的特点，就是把这场惨绝人寰的劫后末世当成了自驾游的旅途，他们没有目的地（即便有，也不知道哪里是否安全），他们的如意算盘就是像玩游戏一样，一边砍杀无脑丧尸，一边捡起掉落的物品。

殊不知若在真实的世界，没有成堆的生存物资会预设在你的前进路线上，丧尸的规模和出现的时机，也不会根据你此时的生存资源而动态调整。即便你开着拉风的重型SUV，后排座位塞满了自动步枪和大口径“喷子”，后备箱里面装着的东西足够你胡吃海塞数月，但当油箱见底，而期待中的加油站依然没有踪影，即便眼前看不见哪怕一只丧尸的影子，但你此刻的内心也会被巨大的恐惧感填满。

在这款游戏中，那些期待在丧尸末世中靠大腕喝酒，大块吃肉，大枪开兮轰它娘就能过下去的主角们，即便不给丧尸咬死，也要活活把自己累死！

结语

SoD的主机和PC版分别安排在《末世余生》（Last of Us）发售前后推出，在外人看来，的确是有些“自不量力”的嫌疑。这款小品的意义就在于，它将《死亡边境》《最后的防线》这两个欧美人气游戏中的探索要素，结合《重建丧尸大陆2》的策略、沙箱元素，对“用各种凶器爆僵尸脑袋浆儿”路线的同类题材动作射击游戏进行了一次重新解构。由于这是一部容量仅2G不到的小成本作品，许多拥有不错创意的子系统也只是点到为止，而相信这些闪光点，能够在不久的将来给高度同质化的“杀僵尸”游戏带来可喜的变化。P


▲制作组希望玩家扮演的，正是“总督”的角色

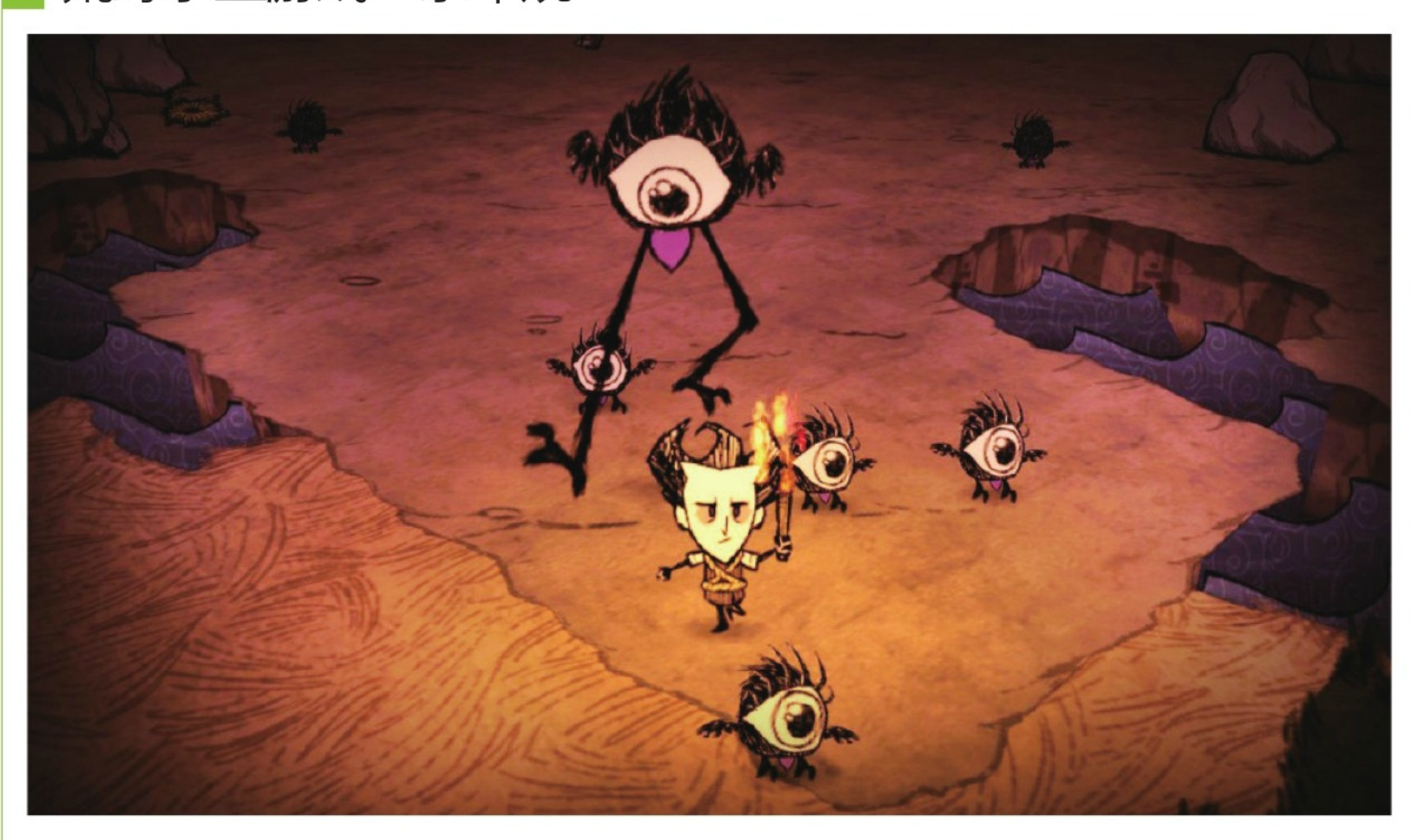

▲身为主角，不能放弃任何一个人


▲尤其不能扔下小萝莉！


▲有人在空无一人的纽约过着绝对小资的生活，自宅的防守又绝对严密，可非要研究什么解药，结果白白赔上了性命

求生、探索与建造

荒野求生游戏三条军规



■贵州 深海潜水怪

对于人类来说，文明社会才是归宿。置身荒野时除了适应和探索，还应该给这个世界注入人性。生存、探索以及创造，是该类型游戏的铁三角。

有句话是这么说的：“所有的游戏都是角色扮演游戏。”因为游戏的目的就是让玩家体验现实生活中体验不到的历程，做你从未做过的事。真正的NBA球员大概不会成为NBA2K13的死忠玩家；现实中的海豹突击队员大概也不会连日连夜地玩《武装突袭》；同样，如果真的有一款以荒野求生为主题的优秀作品，我想贝尔格里尔斯也不会特别有兴趣——当然生活在高热量垃圾食品之中为减肥操心的都市人群，估计会觉得很有趣。

令人稍感意外的是，在这个连中学生、出租车司机甚至上班族的生活都能被做成游戏的年代，我们要寻找一款体现鲁滨逊式幸存者经历的游戏还是很困难。饥饿、性、攻击和死亡恐惧是人类最为基本的几种原始情感，但大概是现代人很少有真正遭遇饥荒的时候，所以不论是电影还是游戏，饥饿这种最原始的情感在游戏和电影里都是最少被涉及的。如果要较真地去想，最早将饥饿作为玩家的主要压力的游戏，应该是小时候5块钱一个的电子宠物……

《别挨饿》（Don’t Starve）是最近出现的别具一格的荒野求生题材独立游戏。严苛的游戏规则、广博而诡异的世界观和丰富的自由度让笔者感觉到此类题材强劲的潜力。事实上《别挨饿》并非唯一的荒野求生游戏，或者说它并非第一个“主人公会饿死”的游戏。游戏从业者们对此类题材的探索早就开始了，到《别挨饿》这里，荒野求生题材的三大要素——求生、探索与建造——都分别得到了有益的尝试，欠缺的仅仅是把这三者巧妙融合的平台而已。

规则一：别死掉

《别挨饿》的名字起得简单直白，提醒玩家不要忘记人类、甚至所有动物最基本的需求。《古墓丽影9》中的劳拉大可在游戏开始时先吃掉一只鹿，然后上天入地烧杀抢掠不吃不喝两昼夜，最终干掉卑弥呼。但能够如此高效利用食物的强人毕竟不多，像《古墓丽影



▲《别挨饿》制作组Klei之前的作品大家肯定不陌生——《闪客》


▲电影《投名状》中，村民为了吃饭而做山贼，为了吃饭而被招安，为了吃饭而杀俘虏，最后为吃饭而灭亡。历史上的很多问题，归根结底都是吃饭的问题


▲现实中荒野求生的旗帜——贝尔·格里尔斯。如果有一款以他为主角的游戏，那或许真是荒野求生游戏的标杆了！


▲习以为常的生活一旦被摧毁，现实就立刻变成一款残酷的荒野求生游戏

9》那样浅尝辄止的求生要素当然不能用在这里。荒野求生游戏给玩家的第一个挑战，首先就是要保证自己的蛋白质供应。

食物的搜集是荒野求生游戏让人第一眼记住的特性。甚至任何RPG游戏只要让主人公时刻感受到食物短缺的压力，就能够被打上“荒野求生”的标签：作为开放性电子积木的《Minecraft》仅仅是在生存模式下增加了一个饥饿槽，就立刻给玩家鲁滨逊式的求生体验；以RPG+动作射击为主题的《辐射——新维加斯》在开启硬核模式后，玩家也不得不为食物和水在莫哈维废土上奔波。来自食物的压力能够从根本上改变玩家的玩法和乐趣。

现实生活中的现代人甚少真正意义上感觉到食物短缺的压力，一个很重要的原因在于我们的食物贮存量一直很丰富。对于社会而言食物在不断地生产和消耗中流动，但对于个人而言，只要冰箱里、楼下超市里、菜市场里依然堆满了粮食、蔬菜和肉食，我们就不会担心自己被饿死。想象一下如果有一天这些地方都空空如也了，那么我们的生活立刻就会变成一款很激烈的荒野求生游戏。

因此，荒野求生游戏想要保持食物对玩家的压力，就必须限制玩家的贮存能力。否则到游戏后期玩家会囤积大量食物，而求生要素也就基本失去了意义。

除了饥饿以外，大自然还有很多方法让人死掉，一款成功的求生游戏当然要把尽可能多让主人公死掉的要素都考虑进去，让玩家去尽力避开每一种威胁。笔者第一次玩《别挨饿》的时候就是太把游戏标题当回事，到处采集野果，想办法捉兔子和小鸟，结果第一个没有火把的夜晚来临时，我就在一片漆黑的屏幕面前听到主人公被吃掉的声音……

猎食动物（或者广义上的各种袭击人的怪物）、寒冷、饥渴、炎热、溺水……人要生存就要接受一大堆的挑战。而荒野求生游戏的第一阶段就是如何应对这些挑战，保证自己在任何一个挑战里都是胜利者。不论是《Minecraft》里在夜晚出没的各种怪物，还是《别挨饿》里进入冰天雪地的寒冷，或者是《辐射——新维加斯》里选择求生模式后，主人公时时刻刻要寻找水源、食物和床铺，还必须找到减缓辐射的药物。所有的荒野求生游戏规则都非常苛刻：你可以吃得饱饱的然后在晚上被怪物干掉，也可以待在山洞里被暴风雪冻死。大多数RPG游戏的主角都拥有一根血槽，只要避免受伤，血槽就不会被清空。而荒野求生游戏的主角往往拥有多根看得见或看不见的血槽，让玩家像在玩抛鸡蛋杂技一样，利用有限的时间和精力维持各方面资源的平衡，而不能简单地囤积一堆“补血药”就天不怕地不怕。

规则二：别待着

荒野求生游戏很容易走入的陷阱是让玩家龟缩在自己的“城堡”里。所有人都要对温暖安全的“家”的渴望，一旦在游戏中找到这样一个避难所，出于各种生存挑战的压力，选择龟缩在“城堡”里自给自足是很正常的选择。想想看玩游戏的很大部分都是宅男，而让这些宅男在游戏世界里接着当宅男，那是多么悲剧的一件事。

不论是小说、游戏还是电影，静止就等于死亡。主人公必须时刻被推动着前进，一旦玩家在游戏中有充分的理由停下来，他们就再也不会碰这款游戏了。

最典型的例子在于《Minecraft》的生存模式。在原版游戏中，由于夜晚的怪物对于玩家来说过于强大，而玩家在初期即可拥有种地这种在固定土地上持续获得食物的方法，于是大多数玩家在搭建了自己的避难所后，就开始固守在自己的一亩三分地上。作为一款伟大的游戏，《Minecraft》向玩家提供了丰富的科技升级系统和建造系统，让玩家在自己的地盘上能够自得其乐地建造出人类奇迹，但作为一款地图面积比地球表面还大的游戏，这么宏大的游戏世界却没有给玩家太多探索的动力。

人类毕竟不是混吃等死就能满足的生物，既然游戏把主人公扔到一个严苛的世界中，这个世界就一定要有它的可爱之处，才能让玩家勇敢地出去探索，去了解这个世界。在习惯了第一阶段为

生存资源而努力后，制作者需要想办法让玩家动起来，并且在这个过程中探索到有趣的东西。

让人稍感遗憾的是，目前的荒野求生游戏在这方面普遍乏善可陈。这方面的瓶颈更多地在于制作资源上。像《上古卷轴》或者《横行霸道》那样广袤博大而又细节丰富的游戏世界，其搭建需要投入太多的资源，不是独立游戏工作室能承担得起的。当然，一旦荒野求生题材能够不再那么小众，进而能获得一线大作标准的制作资源，那么相信荒野求生游戏在世界探索方面，也将能够发挥出一线大作的一贯画面优势。

《别挨饿》解决“龟缩”这个问题的方法简单而粗暴：它设置了一个“脑力指数”，玩家如果龟缩在一个地方不动，脑力会慢慢退步，最终变成“行尸走肉”。这种强迫玩家做出某种选择往往对游戏体验不利，好在《别挨饿》提供了一个有趣的，融合了科学与魔法、荒诞而又严谨的世界来让玩家探索，很大程度上弥补了粗糙的画面和单调的场景所带来的枯燥感。

规则三：创造一个新世界吧

你经历了重重考验最终活了下来，你跋涉千山万水探索了这个惊奇的世界，然后呢？荒野求生之所以要强调荒野，就在于荒野才有建立文明的空间。这也是荒野求生游戏和求生探索游戏的最大区别：给予玩家充分的自由度，让他们去创造自己的世界。

所有的荒野求生，都是把一个人类丢在没有文明的原始世界里。把动物放到荒野里，仅仅是简单地放归大自然而已；而对于人类来说，文明社会才是我们的归宿。置身于荒野之中的英雄，除了适应和探索这个世界以外，就应该给这个世界注入人性。这才是荒野求生类游戏最终吸引人的地方。

如果把游戏完全定义在“求生”上，制作者可以想到各种办法让玩家始终保持生存的压力，从而让玩家没有精力去进入创造部分。《别挨饿》就持续了这种压力，从而在很大程度上削弱了游戏的创造的可玩性，玩家创造出来各种求生工具，大多都是为了保证自己能多活一天。一个始终在求生线上挣扎的人，自然是不会有太多心思去创造出艺术品的。

相反，在探索内容上不那么充分的《Minecraft》，由于本身几乎就是建造游戏，在创造内容上拥有了史无前例的威力。这造成两款在主题上原本类似的游戏出现了截然不同的游戏体验：《别挨饿》以独特的创意和设定夺得好评，但真正一遍又一遍去玩的死忠并不多；而《Minecraft》则最终变成了超级电子积木，让来自全球的玩家创造出难以想象的奇迹世界。

当然，所谓的创造并不是一定要建造出多么巨大的建筑物，也可以是一条精彩的故事主线，或者是完成一件人类文明的独特成果。仅有Joe和Bob Johnson兄弟两人的制作组IonFx，其另类作品《密斯玛塔》在探索和建造内容上保持了少见的良好平衡。《密斯玛塔》里主人公需要在荒岛上生存下去，用三角定位法绘制自己的地图，搜集岛上的资源，并最终制造出对抗病毒的疫苗。游戏以第一人称视角展现，在拟真度和自由度上有其独到之处，只可惜游戏的制作资源实在太寒酸——糟糕的优化、各种诡异的Bug和让人难以适应的操作手感让这款游戏昙花一现。

如果说生存和探索需要的都是玩家“动物性”的一面，那只有游戏的创造阶段才能真正体现玩家的“人性”，也因此让游戏有了无限多的可能性。求生和探索都是有限的游戏内容，只有创造才是延续此类游戏可玩性的要点。眼下的荒野求生题材游戏多少都有在三要素上失衡的问题——这或者是题材限制，但更可能是制作投入与能力的瓶颈。我们完全有理由去期待一款更成熟的荒野求生游戏，并让这个题材能够告别小众化的蛰伏期，真正成为市场大众的选择。P


▲在一片蛮荒之地播撒文明的种子，创造人间的奇迹。这才是人类所为

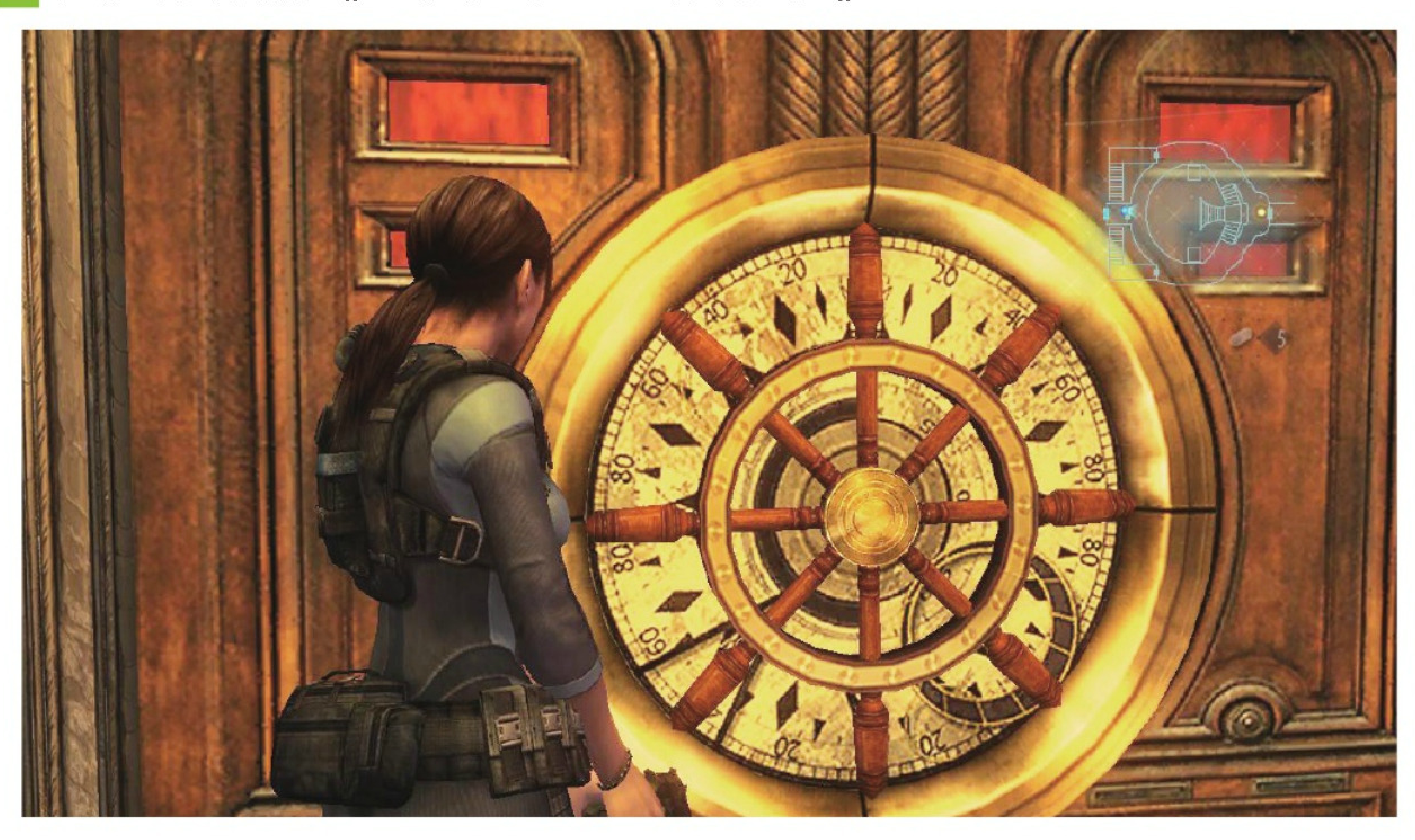

▲《密斯玛塔》拥有成为业界惊喜的巨大可能性，只可惜糟糕的优化和手感毁了它


▲“喂，小哥，你看上去状态不佳”这就是《别挨饿》的开局画面



▲《别挨饿》的创造元素自然无法与《Minecraft》相比。主要靠合成材料来探索新科技

迷雾中前行
回归原点的《生化危机——启示录》



■重庆 木然

CAPCOM将去年初的《生化危机——启示录》高清复刻到了PC上，鉴于该作素质确实不错，本文就不再抨击这种惯用的炒冷饭伎俩了！

我注意到游戏评论界目前存在着一种厚古薄今的作风，对于回归传统的游戏，我们给予好评，对于那些不切实际的“创新”，往往是暴风骤雨般的批判。这种情况出现的根源不难推测：玩家口味变刁，厂商创新无力，在市场决定产品的前提下，保守往往是最合理的做法。

CAPCOM不久前发售的《生化危机6》毁誉参半，多主角与风格混搭的设定似乎让“生化”系列的改革走入了一个死胡同。在新作不给力的情况下，这位业界炒饭王又将目标放在一年前登陆3DS的外传性质作品《生化危机——启示录》上，将其高清化搬上了主机与PC平台。虽无节操，但始终是人民大众喜闻乐见，因为在游戏风格和故事剧情上，“启示录”显然比《生化危机6》更“生化”一些，不然Fami通也不会让它带着39分进入“白金殿堂”了。

生化危机的原点

“启示录”究竟是如何回归“生化”原点的？回答这个问题之前，我们需要搞清楚“生化”的原点到底是什么。是生存恐怖吗？三上真司对“生化”的定义不仅如此，如果要发掘那些其他的东西，我们必须回到一切的源头，回到所有故事的出发点，“生化”系列发轫的地方——洋馆。

《生化危机》初代无疑是CAPCOM最骄傲的作品之一，它不仅奠定了整个“生化”系列的基础，还被屡次用于各种复刻（复刻版“生化1”以及“安布雷拉编年史”）、致敬（《野比大雄的生化危机》）与改编（电影起码借用了“生化1”的角色设定）。而进入洋馆后遭遇的第一只丧尸绝对可以跻身史上最有名的丧尸之列：正享用着“美餐”，却被玩家打扰，它用无比销魂的“回眸一笑”开启了一切恐惧的序幕。面对带着诡异的呻吟逐步靠近的敌人，许多玩家甚至忘了手上还有武器，第一反应不是举枪自卫，竟是夺路而逃。

但如果就此得出“恐惧”就是生化的原点的结论，未免过于草率。丧尸



▲BSAA和FBC的角力主要在这两个人之间发生


▲外貌非主流的雷蒙德是本作的亮点之一



▲搭档还是老的好


▲杰西卡和雷蒙德合演了一出双簧


▲本作的载具战做得不错


▲巨型Boss战是必不可少的


▲我都不知道该往哪看了，这丧尸好生“胸猛”

只是一个符号，它既勾起了玩家的恐惧又导向了未知——即偌大洋馆中隐藏的种种秘辛。《生化危机》之前，人们司空见惯的类似符号是僵尸，不过僵尸的存在往往带有某种“怪力乱神”的因素，受到神秘主义的影响，很难被科学解释，但是洋馆中显然存在着某种超出以往认知，又有迹可循的东西：病毒。CAPCOM通过它成功定义并推广了一种新的恐怖符号——丧尸，在生化病毒的影响下，死去的人或动物以最原始的形态与意志“复活”，吞噬生者的世界。

这些谜团随着故事发展被逐步解开，但是一个谜团的消释总泛起了更多的谜团，玩家在迷雾中摸索前行，感受心跳，体验颤栗，但更多的是一种叩问真相的兴奋与期待。在《生化危机》初代中，三上埋下了太多太多的伏笔，它们或随着洋馆的爆炸而轰然粉碎，或沉潜于胜利的表象之下，等待着下一次的发掘与利用——这正是该作最吸引人的地方：永远不让你知道太多，永远不把话说满（被威斯克干掉的队长）、把戏演全（被暴君干掉的威斯克）。几年后随着“维罗妮卡”与复刻版的面世，经典的威斯克报告书亦浮上水面，对原有故事中的疑团作了一一解答。

现在看来，《生化危机》初代给人的无限遐想与期待，正是其特殊魅力所在：每条剧情都具有补完性（和编剧很擅长自圆其说也有一定关系），每个角色背后都隐藏着故事；阴谋和背叛从不缺席，邪恶与正义并肩同行。

因此，我给这个原点的定义是：生存恐怖只是表象，层层铺砌的谜团与暧昧不清的线索才是它的本体。近年来我们在市场上看到的许多游戏试图创造一种类似的悬疑+惊悚风格，比较出色的有《死亡空间》和《心灵杀手》系列，它们对于气氛和节奏的把握颇有希区柯克电影（《死亡空间3》除外）的味道，至于其他，我首推出自同源的外传《生化危机——启示录》。

雷蒙德的启示录

“启示录”采用了多重叙事+线性结构，偶尔插入一些回忆片段。故事从吉尔帕克登上豪华游轮泽诺比亚女王号开始，通过层层剥茧步步深入，慢慢将玩家引导至事实的真相——恐怖组织“猎犬”的复活只是BSAA领导者奥布莱恩自导自演的一个骗局，目的是向FBC首脑摩根施加压力，诱使其露出狐狸尾巴，进而揭示“特拉格里加大恐慌”的真相。

无论台本对白，“启示录”都透着一股日本游戏独有的细腻，对角色的性格情感不遗余力地进行刻画，使之鲜明出众，犹如标签印记，像克里斯的关心同伴、吉尔的机智勇敢、帕克的幽默稳重、奥布莱恩的运筹帷幄、摩根的阴沉冷酷，这些特点使他们很容易被区别开来，却也难免让其形象变得刻板僵硬。幸亏编剧安排了雷蒙德这个变数出场，为剧情提供了进一步解读的空间。

在特拉格里加事件中，雷蒙德只是个初出茅庐的FBC实习生，在对抗生物兵器的战斗中身受重伤，被路过的帕克和杰西卡救起。初生牛犊不怕虎的他一语便道出了他心中也是帕克心中的疑惑：“猎犬”对特拉格里加的突袭太成功了，成功到不像是他们自己做的。这为后续剧情的发展埋下了伏笔。一年后，“猎犬”复活，雷蒙德以FBC特工身份和搭档瑞秋一起潜入泽诺比亚女王号，并在奥布莱恩授意下扮成“猎犬”成员的样子向吉尔与帕克抖露真相，却被摩根在BSAA中安插的间谍杰西卡“击毙”，“临死”前用耳语告诉帕克杰西卡就是间谍。在帕克揭穿杰西卡的身份时，雷蒙德又再一次出现，帕克由于对其不够信任而再三犹豫，结果被趁机偷袭的杰西卡射伤。雷蒙德去追杰西卡未果，又返回救出受伤的帕克。在通关后的CG中，雷蒙德将“T-深渊”的样本交给了杰西卡——原来，他们俩是一伙的。

很显然，先前的戏码是他们合演的双簧，目的是为了证实奥布莱恩的猜想，让杰西卡这枚间谍浮出水面，同时让雷蒙德获取帕克的信任（这就是杰西卡那一枪的作用），所有人都没想到他们两个都是双重间谍。如今杰西卡已成为众矢之的，而她的故事线并不多，以

后再出场的可能性几乎为零，但雷蒙德仍是台面之下的暗柱，结局的华丽转身让我联想到了威斯克，再加上角色本身的可塑性（亦正亦邪），使他具备了成为新一代人气王的潜力——如果造型师愿意把他那非主流的发型改一改的话。

杰西卡的报告书

解读“启示录”，千万不可遗漏了日语典藏版中所含的“杰西卡的报告书”。美女间谍杰西卡在本作中的地位算不上举足轻重，但也不是那种过眼即忘的小角色，而且她的着装打扮言行举止也在有意无意地提醒我们她并非一个性感的BSAA特工那么简单。

有别于威斯克报告书，杰西卡版并未透露太多秘辛，而是以她的角度对该作涉及的角色做了逐一解读（其中甚至还有杰西卡对克里斯的“花痴”情节），而报告书正文中最有价值的信息无非是“T-深渊”病毒的实验资料。正如其名，“T-深渊”与安布雷拉开发的“T病毒”脱不了干系，它源于深海病毒“深渊”与“T病毒”的结合，感染者不仅会出现丧尸的特征，其体质也会向海洋生物靠拢而变得“软绵绵”，因此它们能够从管道中发动突然袭击，极具隐蔽性。值得注意的是，这种被称为“滴噬者”的一般感染者并不食肉，它们攻击人类只是为了补充因病毒增殖而消耗的大量水分，即获取目标的体液。此外还提及了名为“Skagdead”（俗称“Mayday”）和“Sea Creeper”（俗称“水鬼”）的特殊感染者，前者是由于对病毒存在抗性而在长期影响中变异，后者则只出现在女性感染者身上。

报告书末尾杰西卡称基于“T-深渊”病毒的生物兵器尚未出现，但不排除已经有人在暗中开发。也许之后的系列作品里，这种病毒还会以更恐怖更具杀伤力的形态出现。不管怎么说，作为T病毒的分支，有别于寄生虫的存在，“T-深渊”的后续表现值得玩家“期待”。

几个谜团

秉持系列作品一贯的风格，“启示录”还是给我们留下了相当的联想空间。这部外传作品不仅没有补完现有的“生化”世界观，反而令它变得更加扑朔迷离——对于喜欢探讨剧情的玩家来说，这自然是喜闻乐见。下面，让我们来看看“启示录”遗留的几个谜团。

一、摩根的“T-深渊”病毒从何而来？

“特拉格里加大恐慌”是“T-深渊”的首次亮相，从“猎犬”领袖诺曼手中的录像来看，提供病毒样本的正是FBC最高指挥摩根。他不仅利用“猎犬”达成了摧毁特拉格里加的目的，还在三艘姐妹女王号船上进行了病毒实验，让它们和特拉格里加一起成为了外人禁入的海上废墟。没有料想到的是，其中一艘船沉了，感染物漂流到附近海域并被BSAA发现，本来就对特拉格里加事件存有疑惑的奥布莱恩遂由此派出人员展开一系列调查，最终揭出了摩根的老底。然而摩根手里的“T-深渊”却引起了其他势力的觊觎，其来源更是令人好奇——一般来说阴谋家兼职科学家的可能不大，那么政客摩根究竟是从哪里搞到的“T-深渊”呢？

二、杰西卡与雷蒙德效力于何种势力？

上面说的“其他势力”，其实指的就是杰西卡与雷蒙德背后的组织，也是杰西卡报告书中另外一个声音的所属。就目前的信息来看，“三联”（TRICELL）公司的可能性极大。在CG电影《恶化》最后，该公司派人收集了“G病毒”的样本，那么这个新鲜的“T病毒”变种也很有可能引起他们的兴趣。这个疑问的解答，就要看“三联”日后的动作了。

三、吉尔与克里斯的关系

这个，怎么说呢，我是觉得男女之间保持纯粹的友谊关系是很困难的，更何况是同生共死默契无间的战友。“启示录”设定帕克做吉尔的搭档让我不爽了很久，直到他提议跟克里斯换一下队友——我猜当时克里斯的心里一定跟我想的一样：帕克，你丫太上道了。

回顾一下“生化1”那个头靠肩的镜头，再看看“启示录”里两人并肩同行的身影，如果这不是爱情，那我就再也不相信它了。P


▲这个怪物让人找回“生化1”的感觉


▲阴暗的场景布置很好地映衬出本作的基调



▲这一对像是德云社出来的

梦想之巅的较量
TGA 2013 夏季总决赛回顾



■上海 Arsenal

曾经TGA只被认为是腾讯带着自家游戏的自娱自乐，但随着腾讯巨大的媒体潜力爆发，TGA也成为了电子竞技发展的一种全新的模式探索。

说到如今最热门的电子竞技赛事，就不得不提到腾讯的TGA（Tencent Games Arena腾讯游戏竞技平台）大奖赛。2010年，在腾讯主办的游戏嘉年华期间，腾讯游戏竞技平台首次为旗下9个竞技网游产品带来了9大赛事。尽管比赛组织得相当成功，但是当年的电子竞技赛事还没有完全转型，许多玩家对电竞的概念还停留在“魔兽”“星际”CS的圈子里，那时的TGA大奖赛更像是一次纯属于腾讯游戏玩家的狂欢。但经过3年的积淀和发展，TGA大奖赛已成为中国电子竞技领域浓墨重彩的一笔，不仅有专业的赛事组织和电视直播，更融入了人文、体育等元素，有了奥运冠军、足球明星的参与，逐渐构建出一个以腾讯游戏竞技平台为核心的电竞产业链。TGA稳定发展积累的品牌形象，也有助于扭转社会上对电子竞技的偏见。

今年的TGA夏季总决赛于6月10日起在江苏太仓市举行，经过十余天的激战，《炫斗之王》《枪神纪》《QQ炫舞》《节奏大师》等多个项目均决出了最后的冠军。6月22日，大赛移师上海源深体育中心，在接下来的两天里，《地下城与勇士》《穿越火线》《QQ飞


▲《QQ飞车》等游戏也拥有自己的独特的奖杯


▲在比赛间隙播放的各种游戏宣传视频都很有看头


▲《英雄联盟》的比赛开始时，现场不仅座无虚席，不少观众甚至只能席地而坐


▲《英雄联盟》职业联赛的总冠军奖杯金光灿灿



▲OMG vs PE，大战来临



▲OMG战队获得50万元人民币的冠军奖金，可谓相当丰厚


▲专业的电竞解说让更多的观众领略到游戏的魅力


▲事实上TGA涵盖了大多数腾讯旗下的竞技游戏

车》与《英雄联盟》这4个最受关注的项目也将进行最后的决赛，各路顶尖高手齐聚上海，其中不乏来自海外的战队，战火一触即发。

精彩开场DNF

第一天率先进行的是DNF团体赛与个人赛决赛。在团体决赛中，中粮沈阳大悦城队以3:0完胜凯酷、神马宅队，获得本次DNF项目的团队冠军。接下来的个人赛决赛采用BO7赛制，对阵双方为庄健（女大枪）vs 王欣（机械）。前面四局双方你来我往打成了2:2平手，在第五局里，庄健稳定心态，稳扎稳打，利用远程消耗配合量子爆弹与量子压缩炮的爆发，率先拿到了赛点。第六局，在职业被克制以及被对手率先拿到赛点的情况下，机械王欣面临较大的压力。而庄健这一局打得非常稳，依然是利用各种重火器远程消耗机械。在机械残血的情况下，利用激光炮的远程攻击击倒对手，获得了这一局的胜利。最终，庄健以4:2的比分获得了本次TGA大奖赛夏季总决赛DNF项目的个人冠军。

中国高歌CF

接下来进行的项目是CF，这次比赛同时也是CFPL亚洲邀请赛的半决赛与总决赛。 中国队（AG战队）与越南队（Begin战队）分别在半决赛中战胜了日本队与菲律宾队，挺进决赛。在率先进行的爆破模式的比拼中，越南队的Shady几次利用自身优秀的发挥连续得分，但中国队渐渐摸清对手的进攻模式后迅速反超，利用自身强大实力以7:3拿下上半局。在下半局中AG完全发挥了自己的实力，以4:1拿下第一分。在TD模式的较量中，AG开局就利用完美的刷屏迅速完成了压制，凭借战术优势和过硬的枪法，一直稳稳地占据着比赛的上风。虽然越南队奋力抵抗，但是实力还是逊色一筹。最后中国队以150:104拿下了比赛，将CFPL亚洲邀请赛的冠军奖杯留在了中国。

新陈代谢《QQ飞车》

6月23日这一天的比赛项目是《QQ飞车》和《英雄联盟》。这两个项目不仅人气极高，更有大量的女性玩家支持，现场几乎座无虚席，观众们的热情似乎将空气也燃烧起来。先进行的项目是《QQ飞车》，对阵双方为高梓洋和严彬。高梓洋是今年才开始参赛的新人，一路过关斩将杀入决赛，堪称黑马；严彬是去年TGA大奖赛本项目的冠军，久经沙场，经验丰富，为一代老将。两位选手的对决堪称是两代高手之间的较量，看点十足。值得一提的是，在这次比赛中，严彬的父亲为了支持儿子，也亲自来到现场加油助威。长辈的理解和支持也是严彬一路杀入决赛的动力，堪称电子竞技领域的正能量。决赛的赛制为BO13，每一回合均使用不同地图，对选手的个人技术以及对地图的熟悉程度都是巨大的挑战。

前6个回合双方打成3:3平， 但从第7个回合开始，高梓洋开始了无可挑剔的发挥，在赤城红叶、老街迷宫、古城秘境3张地图上连拿3分，率先抢到赛点。尽管第10回合严彬在西部矿山地图上扳回一局，但是依旧无法阻止黑马高梓洋的冲击。在第11回合森林发卡地图的较

量中，严彬在第一个弯位就被高梓洋顶开，高梓洋一路占据领先，最终以7:4的比分战胜严彬，赢得了《QQ飞车》项目冠军。回顾整场比赛，不得不说，双方的技术实力在伯仲之间，但是身为黑马的高梓洋没有压力，将自己的实力发挥得更好一些。而严彬作为卫冕冠军，也许是重压下的失衡，有连续数局比赛都是一开始就落后。不过这一次的失利也许会为他积累宝贵的经验，明年还可以卷土重来。

压轴好戏《英雄联盟》

最后的比赛项目，正是人气最高的《英雄联盟》。在不久前举办的《英雄联盟》全明星赛中，我们已经见识到这款游戏红到发紫的人气，而在这次的TGA大奖赛中，《英雄联盟》也是当之无愧的压轴项目，并且将会产生中国第一个《英雄联盟》职业联赛赛季冠军。最强的王者，理应获得值得匹配的荣耀。为此，大赛组委会设计并邀请专业团队打造了属于冠军的奖杯与冠军戒指。奖杯与戒指的主体均由象征德玛西亚的长剑与代表诺克萨斯的战斧构成，这代表锋刃将会助英雄披荆斩棘。其中奖杯正面由战龙环绕，线条自底座开始向上延展，也象征着《英雄联盟》职业联赛的开端，盾牌则代表了电竞的力量。

经历了一年时间磨砺的OMG战队和赛前并不被看好的PE战队会师决赛，人气电竞解说小苍、娃娃和米勒担任现场解说。万事具备，只待厮杀。

纵观整场比赛，战斗节奏都非常快，两队基本上是以攻代守，攻势一波接一波，让观众大呼精彩刺激。前两局双方各有精彩发挥，战成1:1平手，第3局开始场面变得胶着，双方都在艰难地进行攻防拉锯战，最终OMG的卡牌大师和杰斯的输出能力表现出优势，抢下赛点。第4场中尽管开场PE先抢到微弱优势，但OMG甩开压力，抓住对方一个失误连续击杀8个人头，并最终一路走向胜利。

回顾这次的TGA夏季总决赛，突破了以往所有的赛事模式，长达两周的赛程涵盖腾讯游戏旗数款人气竞技产品，并有包括《剑灵》《QQ炫舞》《节奏大师》等20余款产品作为表演赛项目参与其中。超过数百名选手在为期两周的比赛中，为自己的电竞梦想展开激烈角逐，已经是国内最具全民参与性的专业电竞赛事。一直以来，电子竞技的商业模式都是业内人士在探讨和研究的，现在这个问题似乎已经在腾讯每年持续不断的投入中得到了答案，一片新的电竞的土壤，正在形成。P



▲OMG战队展示总冠军戒指


▲比赛现场设置气派十足，代表了电竞的新方向



▲精彩的DNF对决拉开了本届TGA决赛的序幕


▲现场观众中有大量美女，让人不得感叹现在的电子竞技早已不是游戏宅男的专属



▲在之前太仓的比赛中，李毅“大帝”亦到场助兴



2013年6月网游测试列表

名称	状态	开发	运营	测试时间
企鹅战争	六一测试	蜗牛公司	蜗牛公司	2013年6月1日
大海战3	首次测试	SD Enter Net	九合天下	2013年6月6日
天诛	封测	景峰科技	景峰科技	2013年6月7日
冰火纪元	破冰封测	昆仑万维	泥巴网络	2013年6月7日
传奇霸主	首次封测	广州派游	酷玩网络	2013年6月8日
颓废之心	不删档测试	Stairway Games	迅雷	2013年6月8日
战机世界	首次封测	Wargaming	空中网	2013年6月13日
全球计划	不删档封测	Hi-Rez Studios	三味游	2013年6月14日
撒农大陆	封测	天趣网络	天趣网络	2013年6月14日
二战OL	首次封测	中青宝	中青宝	2013年6月14日
冰火传奇	首测	GalaxyGate	苏州乐朋	2013年6月19日
横扫天下	不删档内测	趣游	趣游	2013年6月20日
爆裂天空	经典封测	网易	网易	2013年6月20日
诸神世纪	首次测试	中青宝	中青宝	2013年6月20日
格子RPG	技术封测	青瓷数码	吉比特	2013年6月22日
行星边际2	不删档测试	SONY	第九城市	2013年6月25日
斗战神	不删档测试	腾讯	腾讯	2013年6月25日
猎魂	封测	冰峰科技	冰峰科技	2013年6月28日
怪物猎人OL	封测	CAPCOM	腾讯	2013年6月28日
笑傲江湖	公测	完美世界	完美世界	2013年6月28日



月评

也许是为了给暑期档积攒力量，6月的网游测试总体显现出冷清的局面，仅有40余款游戏进行了各类测试，其中有近10款游戏为微端、多端游戏，首次封测的新游戏占全部测试游戏的五分之一左右，可以说无论是游戏测试的总数量，还是首次测试的新游戏数量都不及前几个月的七八十款。

6月游戏测试总量不多，这让腾讯在6月测试的游戏变得格外醒目，尤其是月底《怪物猎人OL》的首次测试吸引了许多玩家的关注。腾讯在6月仅有3款游戏测试，数量不及前几个月的一半，但《斗战神》《剑灵》等作品不断公布新的游戏元素，依然吸引着玩家的目光，使其时常处于媒体的聚光灯下。其他大厂商除中青宝推出了两部首次测试的游戏之外，并无太多新游推出，在客户端游戏领域，这是比较平淡的一个月。

在游戏题材方面，6月军事类游戏出现一个小高潮。在40余款测试游戏中有8款军事或射击题材游戏，其中《大海战3》《战机世界》等作品的首次封测吸引了许多玩家的关注，但从实际测试情况来看，这些游戏在现阶段还存在各种各样的不足有待完善，暂时没有发现哪款游戏有潜力再造《坦克世界》的辉煌。在《坦克世界》之前，第三人称射击类网游在国内并没有成功的先例，6月出现的许多游戏本身素质不算太差，如何通过改善自身去调和国内玩家的口味是这些游戏接下来需要面对的问题。P


▲《战机世界》首次封测玩家褒贬不一



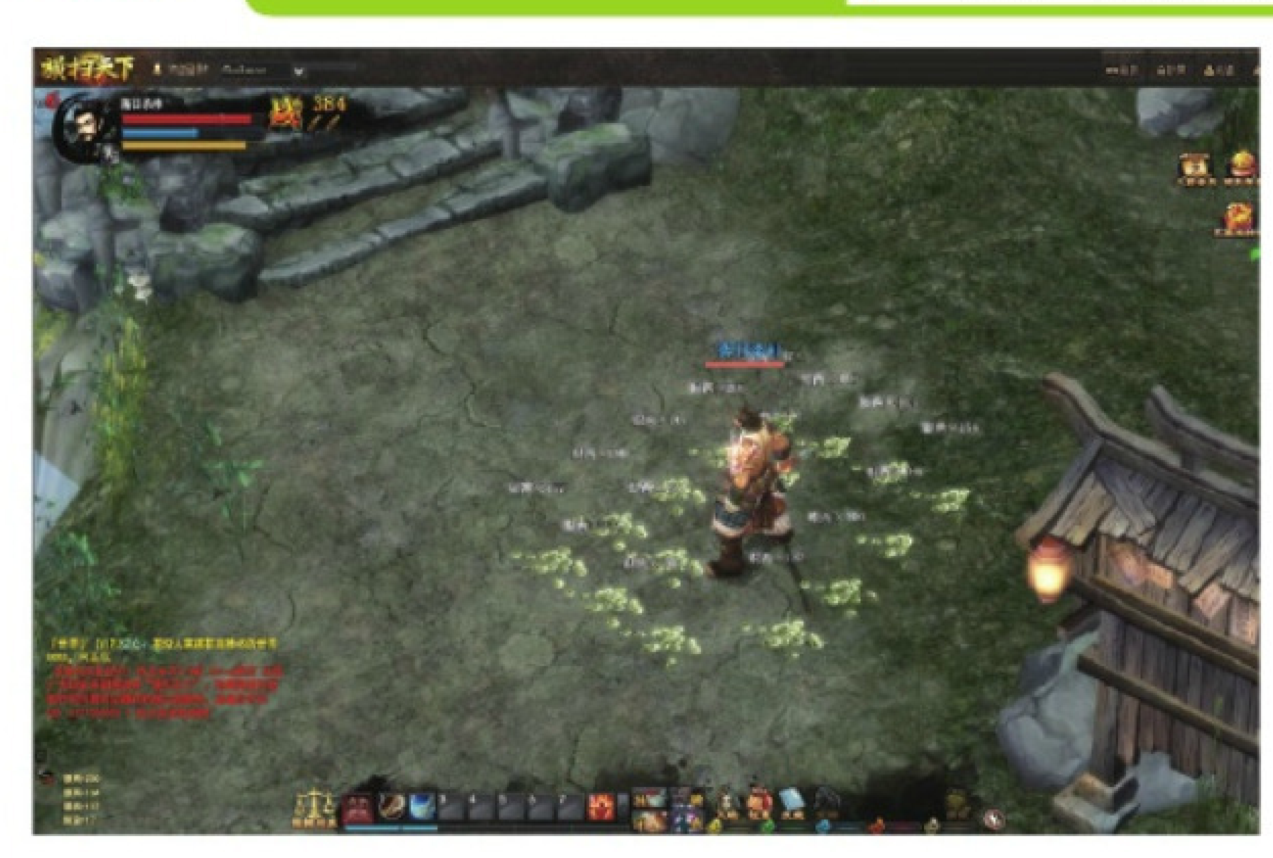
开发 趣游时代 运营 趣游时代 状态 内测



横扫天下

双端游戏画质不输网游，客户端大小重新定义“微端”游戏的概念。





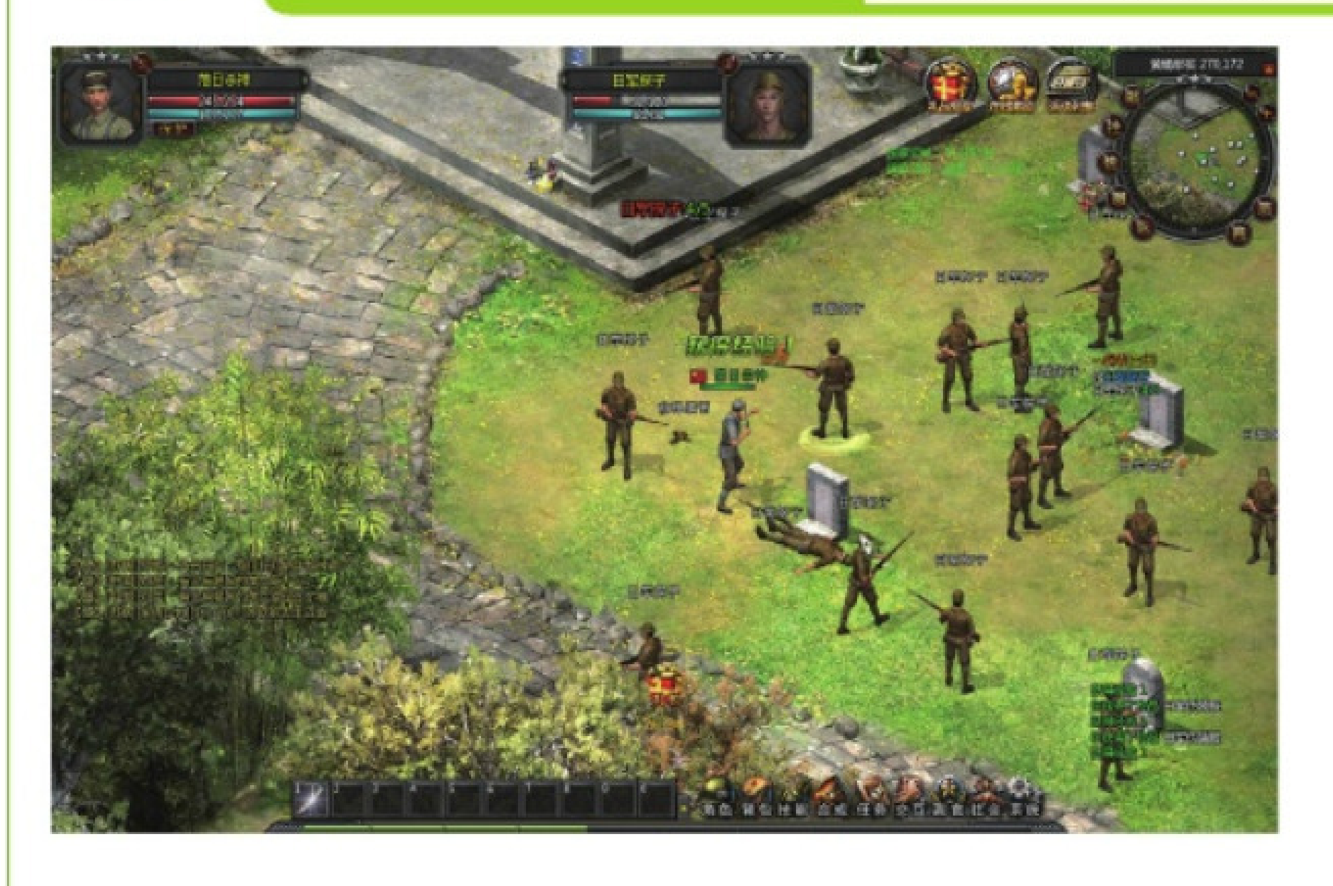
本作是一款支持网页直接运行的双端游戏。游戏本身的素质很不错，现已开放的4个职业特色鲜明，可以进行简单的人物个性化定制。游戏中的画面风格统一，主线剧情做得比较有诚意，画面中的细节表现也给人留下不错的印象。人物配音与音乐音效都在平均水平之上。战斗系统为迎合页游玩家而有所简化，在打击手感等方面感受较差。官方提供的游戏“微客户端”容量大小在500M左右。在如今国内网络开始提速的大背景下，微端游戏的容量大小正在被重新定义。

开发 中青宝 运营 中青宝 状态 封测

二战OL

拥有霸气的名字并不意味着拥有对应丰富的游戏内容，不要被标题迷惑。

诚意 风格 细节 完成度 音乐 画面



从本作标题来看，这是一款以“二战”为题材的游戏。游戏开始时出现了中、美、英、苏4国人物可以选择。但无论选择哪国人物，进入游戏后都开始“抗日”的剧情。游戏的画面停留在五六年前，是类似《征途》的斜45度视角（本作并非第一人称射击游戏），看起来游戏所用的就是《亮剑OL》的引擎，画面的细节不尽如人意，战斗时人物的动作也很僵硬。游戏在各方面的细节都没有什么让人眼前一亮的内容，作为一款首次封测的游戏，其人气之低也从侧面反映了游戏的受关注程度很有限。

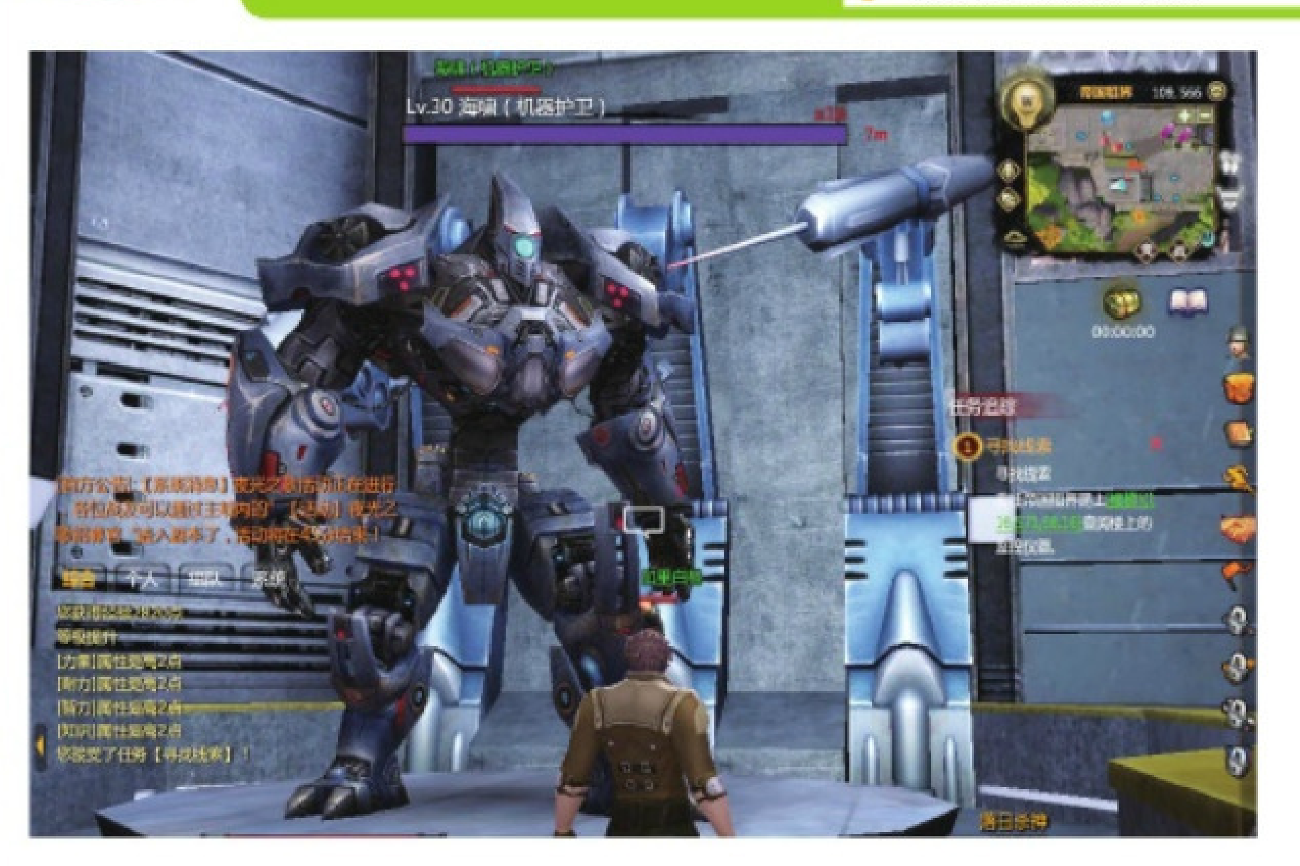


开发 天趣网络 运营 天趣网络 状态 封测

撒农大陆

有亮点并不一定能带游戏走向成功，还需要加强玩家体验才行。





本作采用第三人称过肩视角，在网游中比较新颖。角色武器分为近战与远程两种，没有自动锁定。战斗系统有些类似《真三国无双》的出招系统，不但有普通攻击，还有技能攻击和“无双”的存在，远程武器还需手动瞄准，具有一定的技巧性。作为一款由2011年《复仇OL》修改而来的游戏，本作在细节上还是有不少地方的表现不如人意，在任务设置与角色操作等方面不够人性化，没有自动寻路，游戏画面放在如今也只能勉强一看，不同武器的平衡性问题也有待调整。



观点

芙蓉姐姐与马拉多纳，当过时明星遇到游戏

■北京 一丝blue

如今再提到芙蓉姐姐这个名字，我们不由得要稍作停顿才能反应过来。作为公众人物的芙蓉姐姐已经有很长时间没有出现在公众场合了。不过在6月份我们再度看到了她的名字出现在一篇名为《芙蓉姐姐自称私生活被揭露，状告网游公司索赔20万》的新闻里。看标题就可以发现，这篇新闻又和游戏联系在了一起。

芙蓉姐姐诉称，被告网络公司在其网站刊登《芙蓉姐姐在〈梁山豪杰〉的第二春》的文章，配有她的照片，并以揭露她婚姻、感情生活来突出宣传《梁山豪杰》，文章还使用“风骚”“寻第二春”等词语，严重侵犯了她的名誉权、肖像权。故起诉要求被告停止侵权、删除涉案文章、赔礼道歉，索赔各类损失共20万元。

芙蓉姐姐早已不复当年与苍井空同台时的风光，但比起《梁山豪杰》这么一款名不见经传游戏来还是要出名一些的，被游戏用以宣传营销便不足为奇。芙蓉姐姐状告游戏开发商到底孰是孰非，只有当事人知道，对于围观者来说事实真相并不重要，权当消遣而已。不过悲哀的是，比起去年陶教授上百万元的“代言费”事件，芙蓉姐姐如今的“身价”却只剩下区区的20万元，而且这还只是她的“报价”，身为被告的网游公司还不一定会赔。相比之下，同是6月另一位明星的官司涉及数额就要大得多，这便是马拉多纳状告九城“被代言”案件，最终获赔300万元。

马拉多纳一案起于九城运营的游戏《热血球球》。当时九城使用了马拉多纳的形象为游戏宣传，但在2011年马拉多纳否认代言游戏并将九城告上法庭索赔2000万元，本案开庭时马拉多纳甚至亲自来到北京当庭作证，可见其对案件的重视。本案在今年6月宣判，最终马拉多纳胜诉，获赔300万元。

可以说，无论是马拉多纳还是九城知名度都在芙蓉姐姐之上，打起官司来“报价”自然也高一个数量级。然而关于这场官司所涉及的那款游戏却鲜为人知。打开那款游戏的官网，我没能在“醒目位置”找到官方道歉公告，不过游戏已经改名为《热血球球2》照常运营。

芙蓉姐姐和马拉多纳式的新闻，每过一段时间总会出现那么几条。虽然每个案件的具体情况各有不同，但这些新闻的共同点是——主角都是过时的明星，所涉及的也都是二三线游戏。当红之时的芙蓉姐姐不会只“报价”20万元，职业巅峰时的马拉多纳恐怕也不会为300万元跑到北京来。当过时明星遇到网游，有人主动代言不惜自毁形象，有人被动代言只能依法维权。网游行业是个香饽饽，许多人将它看作名利场来了又往，正如安迪·沃霍尔所说：“未来，每个人都会当15分钟的名人。”这句话也造就了“贵圈真乱”的由来。

说到“贵圈真乱”，通过Cosplay在游戏圈成名的叶梓萱在6月又成为游戏网站上八卦新闻的焦点。每当新闻标题中出现“女神”“潜规则”之类的词语，总能吸引到足够的点击量。关于Showgirl那一团乱麻的关系，圈外人实在很难说清是非，事件到最后也往往陷入罗生门之中。不过，无论新闻炒作的事件内容是什么，所有的新闻都有一个共同点，那就是在新闻背后你总能找到几款游戏的名字。比如在叶梓萱事件中就不难发现有《暮光》这样一款游戏存在。不管有没有人关心，这些游戏总是如影随形地出现在故事的背后，从未爽约。

游戏圈爱搞事件营销不知是从何开始的，但当游戏本身成为了事件的配角甚至可有可无的存在，制造再吸引眼球的事件又有何意义呢？也许对那些“女神”而言，能够在游戏圈“寻到第二春”也是好的。结果，过度地迎合低级趣味让“低俗”“无节操”成为二三线游戏抹不去的标签，长此以往，受伤害的终究是游戏这个行业本身。在这方面如今的一线厂商都已经重视起来，开始对自身品牌与形象进行维护，但二三线厂商却总还是想通过一些非常手段“出奇制胜”，结果往往是各类侵权官司不断，网上恶评如潮，最终一无所获。



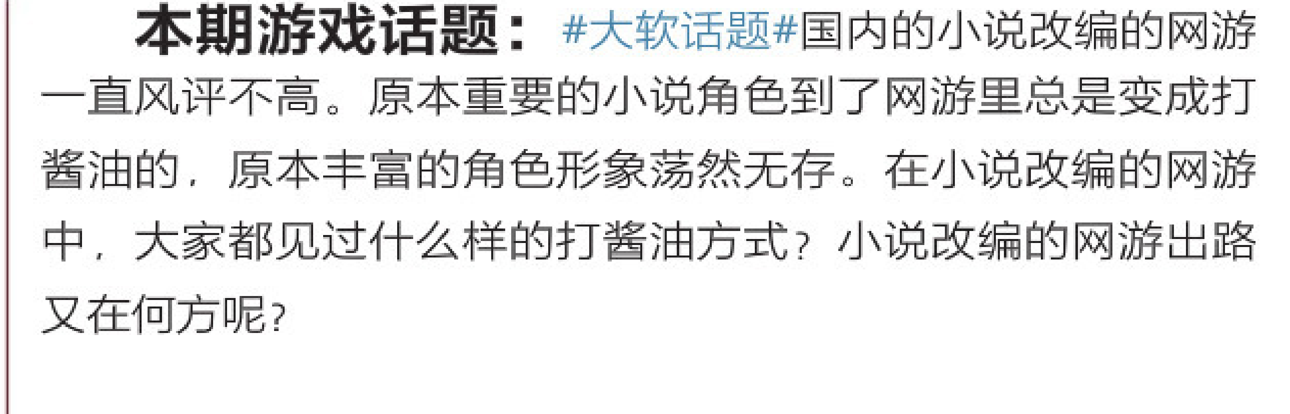
▲6月底，另一桩案件“六小龄童起诉蓝港侵犯肖像权案”终审判决六小龄童败诉



▲真的存在《暮光》这样一款游戏，当然它与某电影没有丝毫关系



大软微博话题



暑假已经过去了一半，你的假期进行得怎样？新出的国产大作准备玩不？有什么有趣实用的APP想要与大家分享？到微博上@大众软件果然棒，与大家一起讨论吧！我们的微博是http://weibo.com/popsoft、http://t.qq.com/popsoft，等着你呦！

本期应用话题： #大软话题#Windows 8操作系统自发布至今已经过去了半年多的时间，虽然问世不久且饱受非议，但作为Windows的老用户我们依然对它爱恨交织。处在“叛逆期”的你对Windows 8有何看法？如果正在使用又有哪些心得以及不如意的地方呢？欢迎一起讨论！

周X斌： 第一时间入手正版Win8的用户纷纷表示Win8很好很强大，很多网络传言不好用是因为对原有的UI以及部分操作方式改动过大导致原使用习惯更改带来的不适。当然最大的问题还是Metro界面与传统PC操作方式的兼容性问题，微软应该在设置中提供传统的桌面界面和Metro界面选择，而不是强制只有Metro。

、张明、： 感觉很好啊，用了快一年了，没了Metro开始还感觉不方便了呢。

专扁绫仔： 如果微软的一些大型XBOX独占能移植到Win8的话，我会坚决换成Win8的。

黑崎凌音： 感觉没触屏玩Win8简直就是丧心病狂啊，两个字：别扭……

Joker-GEMINI： 这种小方块我还是喜欢在手机上操作……

泥煤yoooo： 没用过Win8的人才会黑Win8，但是我没用过……

被包养的世界： 女性的直觉。。好可怕Σ(° △ °|||)︴ //@楚若颜:为神马觉得很像世界的style呢？@被包养的世界 //@大众软件果然棒:反人类的点在哪呢？//@天手毛夫：8娘很萌，但系统反人类。

谭兴邦： 操作系统总要进化的嘛，如果千篇一律又会被吐槽没有创新，改变了又被大家非议，但愿微软最后能给我们一个令人满意的操作系统。

本期游戏话题： #大软话题#国内的小说改编的网游一直风评不高。原本重要的小说角色到了网游里总是变成打酱油的，原本丰富的角色形象荡然无存。在小说改编的网游中，大家都见过什么样的打酱油方式？小说改编的网游出路又在何方呢？

纳兰燧火： 酱油方式最常见的就是各种站桩式NPC白，各种经典人物也就是个没有桥段没有感情只有几句对话的NPC，更不用说对话基本都与原著无关。我觉得说小说丰富度过高，改编难度大，纯属扯，蝙蝠侠都笑了。关键还是态度，网游公司能多设定小说人物与玩家互动，甚至玩家自己扮演，都是很好的出路。



昔日的精灵： 某些热门小说过于小白化，剧情刺激但无内涵，中国过于商业化的网游产业链，一切向钱看，没有诚意，游戏模式单一无创新，玩家苦等，结果却是快餐网游，小说人物多为木头NPC，玩起来也没有代入感，改编网游想有出路，懂得借鉴国外并拥有颗真挚的心才有希望！

伟大领袖侨大爷永垂不朽： 主要是国内MMORPG 模式早已僵化，都是杀怪练级穿装备的路子，而且小说主角都成了引导玩家的NPC，他们的作用就只剩下让玩家乱跑杀怪了。

塔利班激进分子： 依我看，小说就不要改编网游了，毁三观啊！网游改编小说还不错。

高国彬： 《星辰变》还好，主角是引导你的黑衣人。《斗破苍穹》就是前20级就看不到萧炎。这都还算好的了，其他的各种页游简直不想评论。

弄莲长弹凤求凰-颜落伶： 小说改编网游肯定比同档次网游吸引力大，但是多数仅仅是宣传的噱头，游戏当中小说人物仅仅做个引路导游，让人觉得受骗。我觉得吧，不管是改编还是原创题材，用心之作总会让人喜欢。

编辑部的故事 编辑部春（Xiā）游：河北承德木兰围场！

■漫画作者 NInia













热门游戏TOPTEN

投票地址：http://www.popsoft.com.cn/topten/

《大众软件》单机游戏关注排行榜		
排名	游戏名称	投票数
1	仙剑奇侠传五前传	2522
2	轩辕剑	2509
3	孤岛危机3	2333
4	真三国无双6	2279
5	三国志12	2132
6	古剑奇谭	1983
7	生化危机6	1763
8	古墓丽影9	1712
9	碧之轨迹	1670
10	全面战争——罗马	1657

数据来源：《大众软件》读者投票·2013年7月

编辑点评：随着暑期到来，仙侠题材游戏的人气水涨船高。“仙剑”“轩辕剑”双剑争辉，再度成为玩家关注的焦点，读者中的仙侠游戏粉丝们有福了！此外，三国题材游戏也是玩家消磨时间的不二选择。

大众软件网络游戏关注排行榜		
排名	游戏名称	投票数
1	魔兽世界	2783
2	剑侠情缘网络版3	2512
3	DOTA2	2437
4	地下城与勇士	2156
5	坦克世界	1988
6	洛奇英雄传	1976
7	穿越火线	1776
8	英雄联盟	1743
9	龙之谷	1527
10	魔域	1497

数据来源：《大众软件》读者投票·2013年7月

编辑点评：本期的网游榜单继续被MMORPG与休闲竞技两种游戏类型瓜分。DOTA2公测未启人气先到，玩家们对它倾注了很高的热情。榜单中其他游戏则多是老面孔，排名比较稳定。

北美PC游戏单周销量榜		
排名	中文名	英文名
1	最终幻想VII	FINAL FANTASY VII
2	盗贼遗产	Rogue Legacy
3	真人快打9完全版	Mortal Kombat Komplete Edition
4	求生之路2	Left 4 Dead 2
5	英雄连2	Company of Heroes 2
6	文明五：美丽新世界	Civilization V: Brave New World
7	博得之门	Baldur's Gate
8	行尸走肉：400天	The Walking Dead: 400 Days
9	上古卷轴5：天际传奇版	The Elder Scrolls V: Skyrim Legendary Edition
10	尘埃：幸福的轨迹	Dust: An Elysian Tale

数据来源：Steam·2013年7月7日

编辑点评：本期榜单最大的赢家无疑是两款移植游戏。《最终幻想7》大有要长卖的势头，而《真人快打9》的热销则再次表明欧美玩家对暴力美学的钟爱。排在后面的《英雄连2》只能慨叹RTS的黄金时代已成过去。

韩国网游单周排行榜		
排名	游戏名称	游戏类型
1	英雄联盟	AOS
2	FIFA OL3	体育-足球
3	突袭OL	FPS
4	天堂	MMORPG
5	永恒之塔	MMORPG
6	剑灵	MMORPG
7	暗黑3	动作RPG
8	DNF	MORPG
9	地城之光	MORPG
10	魔兽世界	MMORPG

数据来源：Gamenote·2013年7月1日

编辑点评：夏日的酷暑并没有给室内环境良好的韩国网吧带来太多冲击，本期韩国网吧游戏依然以休闲竞技为主力，没有太大变动。《魔兽世界》的回归是否说明韩国玩家最近也找不到什么有趣的新游戏来玩呢？

AppStore中国游戏下载榜（iPhone平台）		
排名	付费版	免费版
1	疯狂情歌	Contra: Evolution
2	抓泥鳅	Temple Run: Oz
3	忘仙HD	植物大战僵尸
4	大领主	LIMBO Game
5	别动我的奶酪	Sango Fight
6	热血海贼王OL	雷电2012：金属咆哮
7	凡仙-仙侠冒险	Asphalt 7: Heat
8	疯狂猜图	水果忍者
9	我叫MT Online（国际版）	家园7：新世界增强版
10	Real Racing 3	Kingdom Rush Frontiers

数据来源：App Annie·2013年7月8日

编辑点评：虽然这段时间《植物大战僵尸》与Kingdom Rush等游戏都相继推出了续作，但续作进入中国市场，被玩家接受尚需时日。看起来还是国产游戏《疯狂猜图》等作品更接地气。

国内Android应用排行榜——游戏类		
排名	热门下载排行	用户热评排行
1	捕鱼达人2	口袋侦探
2	神庙逃亡2	疯狂猜图
3	保卫萝卜	兄贵草泥马2
4	找你妹	保卫萝卜
5	水果忍者	暗影之枪
6	疯狂猜图	挖出个未来 Dig!
7	极难游戏2	水果忍者大战彩虹糖
8	愤怒的小鸟	地牢猎手4
9	植物大战僵尸	极品钢琴
10	我的世界	疯狂猜歌

数据来源：AppChina应用汇（www.appchina.com）·2013年7月

编辑点评：本期榜单冠军“口袋侦探”结合冒险解谜与剧情故事两大精彩元素，让玩家在游戏中体验到小说般的阅读快感，注定会受到玩家的追捧。别忘了，即使在小小的手机平台上，玩家也期待着新鲜有创意的玩法。

Start

Popsoft Magazine

每个方块中，
都有你们和我们。

大众软件杂志
电脑应用与娱乐的第一选择


出片日


上班

午休时间
11:30 - 13:00






总体进度 ▲ 72%
专栏评述 0%　特别策划 75%
专题企划 100%　评游析道 90%
预计完成时间 24:00





SOUTH GAMING WEEKLY
南方游戏周刊


强档攻略




评测室


评测样品


放松

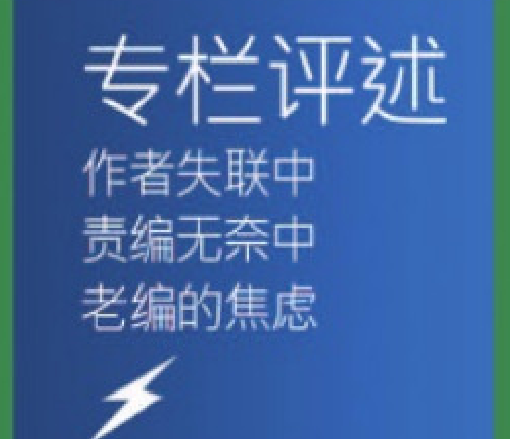




Deskop

抓狂的专题组


小憩


专栏评述
作者失联中
责编无奈中
老编的焦虑


写作


灵感


最佳应用


出片结束



梦幻龙族Ⅱ

ml.9hgame.com

韩国高人气格斗网游

格斗无限 萌爱无边

开放内测火爆进行中，即刻登录官网领取Ipad、限量宠物

ML.9HGAME.COM

九合天下





邮发代号：82-726

本期特惠价：￥7.00元

定价：￥10.00元

刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN